Linux, Amiga, Risc Pc, Atari : tout Pov sur le CD !

DREAM

LE MAGAZINE DE LA MICRO ALTERNATIVE

Octobre 1997 - n°44

Dossier spécial :

Pov

le meilleur raytracer est sur Amiga, Linux, Risc Pc et Atari



- Exclusif : **les 18 jeux Amiga prévus pour Noël**
- OS/2 : **les secrets d'un système étonnant**
- Psion Series 5 : **le compagnon alternatif est né !**



BeOS sur Pc : le monopole Microsoft ébranlé ?

StarOffice : Linux a sa suite bureautique !

Mensuel - 10,95 $can - 245 FB - 10,80 FS - 255 FB N°ISSN 1259-1165

L 2306 - 44 - 38,00 F

Amiga show '97

Organisé par le CyberArts Club, DeltagraphX et le café Flèche d'Or

Entrée gratuite !
Places limitées !



Revendeurs, associations, particuliers... Vous souhaitez présenter un logiciel, disserter sur un thème, montrer vos productions... N'hésitez pas à contacter Deltagraph'x.

Où ?

Cybercafé Flèche d'Or
102 bis, rue de Bagnolet, 75020 Paris
Un ancien hall de gare réhabilité en cyber café alternatif, lieu de rencontre réputé de créateurs, développeurs et producteurs multimédia.

Quand ?

le 12 et 13 décembre 1997

Quoi ?

- L'Amiga show 97 sera avant tout un salon de présentations non-stop : autour d'un écran géant, pendant toute la journée, des démonstrations de logiciels et des exercices pratiques seront développés par des intervenants du monde Amiga. Parmi les workshops : La réalité virtuelle sur Amiga présenté par la Flèche d'Or, l'installation de linux sur Amiga présenté par Dream, le montage vidéo présenté par Deltagraph'X, etc. (le programme complet des présentations sera publié dans Dream novembre et décembre ainsi que sur le site de Deltagraph'x).
- Rendez-vous virtuels en téléconférence avec des acteurs de la scène internationale (fabricants, constructeurs, organisations...).
- Quelques revendeurs seront également présents pour la vente de matériel et de logiciels.
- L'endroit permettra enfin de se restaurer et de rester éventuellement assister aux spectacles (non-Amiga) qui ont lieu chaque nuit.

Renseignements

DeltagraphX, 1, rue des Iris,
91180 St Germain Les Arpajons
téléphone/fax : 01 60 81 16 11
email : dgx@deltagraphx.com
web : www.deltagraphx.com,
www.artotal.com/lieux/fleche.htm,
www.artotal.com/cyb art

Dream N° 44

DREAM

Numéro 44

Edito

Non mais qu'est-ce qui a bien pu arriver à Steve Jobs ? Lui, le créateur d'Apple, du Macintosh, de Nextstep... Lui, l'emblème même de la micro alternative avant l'heure... Pourquoi vient-il de sacrifier l'idole Apple au bon plaisir du Dieu Bill Gates ? Et quand Steve déclare qu'il n'y aura plus de compatibles MacOS, c'est tout Motorola qui décide d'arrêter la production de microprocesseurs Power Pc ! Heureusement, Dream est là pour défendre haut et fort les utilisateurs contre le monopole qui grignote chaque jour un peu plus le marché ! Et force est de reconnaître que notre angle de vue est adopté par de plus en plus d'acteurs : BeOS se démocratise, Psion crie Non aux portatifs Windows Ce, Linux passe à la suite bureautique, Acorn se réunifie, Epson s'associe à Amiga Inc...
Et même vous, chers lecteurs, êtes de plus en plus nombreux à acheter Dream tous les mois en kiosque. En pareilles circonstances, augmenter le nombre de pages nous paraissait un minimum !

- **CD-Rom - page 4**
 La totale pour installer Pov sur votre système, Xfree pour BeOS et OS/2, 90 Mo d'outils pour Tcl/tk, 140 jeux pour Amiga, 90 Mo d'applications pour Risc OS, 133 Mo pour Os/2, etc.

- **Courant alternatif - page 6**
 BeOS arrive sur Pc, Steve Jobs est devenu fou, Amiga Inc. au secours d'Amiga international, Gimp sous Linux meilleur que Photoshop, Acorn se restructure...

- **Dossier - page 16**



 Absolument tout sur Pov, devenez un maître de ce logciel gratuit d'images de synthèse.

- **Labo - page 24**



 16 tests exclusifs : StarOffice, une suite bureautique gratuite et complète pour Linux, pOS, le nouveau système de l'Amiga ? Tout sur le Psion series 5, le compagnon alternatif de votre système. Sting, le protocole Ppp arrive enfin sur Atari ! Ainsi que Song Player, Packmaster, Tcm, Amiwn, Nedit, le CD-Rom Amiga News, Mcd, Bmpview, Xaos, Miniheip, Arcweb, Cineworks...

- **En pratique - page 38**
 Découverte : OS/2 et les microprocesseurs Power Pc décortiqués. Linux : tout sur le Shell et X Window. Amiga : toutes les commandes du Shell et comment brancher n'importe quel périphérique externe. Atari : bien décompresser. Risc OS : devenez un dieu du système.

- **Programmation - page 54**
 Toutes les suites de nos séries sur Tcl/tk, Java, le C et l'Assembleur.

- **Zone libre - page 62**
 Exclusif : un nouveau Gloom et une adaptation de Virtual cop sur Amiga. Quake et Mirror magic 2 sous Linux, Pushy 2 sous Risc OS et premières impressions de Nothingness sur Amiga. Démos : tout sur l'Assembly 97. Histoire de la micro : comment Microsoft a failli se couvrir de ridicule avec le Msx !

- **Forum - page 70**
 La réponse à toutes vos questions est dans la rubrique courrier et la bonne affaire du mois dans les petites annonces.

Remerciements à L.J. Altvater pour son image de couverture. (www.sunecho.com)

Abonnement P.63

Dream's bootik P.74

Dream vous offre le plus connu et le plus universel des raytracer :

Pov !



Ah, monde magique de l'image de synthèse... Vous pensiez peut-être que la production de telles petites merveilles nécessitait forcément l'emploi de grosses configurations, de logiciels fort coûteux ? Point du tout ! Dream prouve aujourd'hui qu'il suffit d'un logiciel du domaine public, Pov, pour accomplir cette tâche à partir de n'importe quel Linux, Amiga, Risc Pc ou compatible Atari ! Mais quel logiciel ! Pov a créé une telle dynamique autour de lui, qu'il existe aujourd'hui une incroyable multitude de logiciels pour l'améliorer. Bien entendu, Dream vous les offre aussi.



Répertoire Amiga

Pov

Les versions intégrales de *Pov 2.2* et *3.0*, des tonnes d'exemples et huit outils indispensables, dont le fameux *Front Ray*.

Les applications

Travailler sérieusement sur *Amiga*, c'est possible. La preuve, voici la toute dernière mise à jour de l'excellent tableur *Turbo calc*, un puissant logiciel de représentation mathématique en 3D (*Plotter3D*), ainsi qu'*Amifig* (dessin vectoriel), *Wildfire* (retouche d'image), *Mpb* (dessin pour enfants), *Aprosys* (création de sons), *Symphedit* (création musicale) et des tonnes d'outils pour les modules.

Les contributions

Retrouvez toutes les meilleures images, les meilleurs modules, les plus beaux programmes et les plus utiles trucs et astuces que nous ont envoyé nos lecteurs.

Les démos

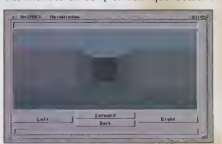
Toutes les dernières intros publiées depuis le mois dernier et plus de 40 Mo de démos exclusivement Aga. En cadeau : l'intro d'invitation à la prochaine Saturn party !

Les émulateurs

Les émulateurs Nintendo (*Gameboy* et *Nes*) battent tous les records de popularité, en ce moment. Nous n'avons pas résisté au plaisir de vous offrir leurs dernières versions.

Les outils internet

Retrouvez une démo exclusive d'*Amspace*, le client Irc qui permet de dialoguer dans des mondes en 3D (voir rubrique Courant alternatif), la toute dernière version de *Miami* (pour se connecter), ainsi qu'une dizaine de logiciels pour envoyer et recevoir ses mails, mettre de la vidéo dans les pages Web ou gérer au mieux ses communications.



Dialoguez dans un monde virtuel.

Les jeux

92 Mo pour jouer à deux, essayer tous les derniers titres du commerce, sauter sur des plates-formes ou encore s'amuser pendant que le *Workbench* est occupé à calculer autre chose. En prime : 61 jeux de plateau, des tonnes de cheat modes et... le moteur *Amiga* de *Doom* !



Doom pour Amiga.

Le multimédia

Tous les derniers lecteurs de vidéo *Avi* et *Mpeg*, ainsi que des players audio, des éducatifs (géographie et mathématiques) et plein de documents interactifs sur divers sujets informatiques.

La programmation

Les extensions Aga pour *Amos* et *Amos pro* et des nouveaux langages de programmation.

Pour le Workbench

Les derniers antivirus, plein d'outils pour décompresser, des utilitaires pour améliorer le fonctionnement du système, des tonnes de datatypes, des icônes façon *Tekken 2* (jeu populaire sur Playstation), les librairies et les pilotes les plus récents et des gestionnaires de disque. En bonus : la dernière version de *Syspeed* pour mesurer les performances de son système.

Répertoire Atari

Pov

Toutes les versions de *Pov 3* (pour 68000 et cartes accélératrices), ainsi qu'onze applications annexes., dont le fameux *Eb-model 3* !

Les démos

Neuf démos pour tirer pleinement parti des possibilités graphiques et sonores de votre *Atari*.

L'audio

L'indispensable pour créer des Jingles.

Les jeux

Trois jeux incontournables.

Répertoire BeOS

Les applications

D'impressionnantes applications pour faire de la 3D et toucher à la création musicale.

Les démos

Deux démos qui repousseront les performances de *BeOS*.

Les jeux

Shoot'em up 2D, action 3D, échecs... Dix jeux indispensables, dont une adaptation exclusive du fameux *Doom* !

La programmation
Trois environnements pour mieux programmer.
Le système
Les tous derniers datatypes et les pilotes les plus récents. En bonus, neuf icônes.
X Window
Oui, il est tout a fait possible de transformer son *BeOS* en serveur *X* ! En prime, quelques applications *Unix* recompilées.

Répertoire Linux

Pov
Tous les versions de *Pov* avec les utilitaires indispensables et plein d'exemples.
Les applications
Neuf applications incontournables dont les fameux *Gimp*, *Xanim* et *Xaos* !
Les contributions lecteur
Les lecteurs aussi participent au contenu du CD !
Les divers



Retrouvez tous les logiciels testés dans la rubrique labo !
La gazette
Une compilation exclusive de tous les numéros de la *Linux Gazette*, le magazine online dédié à *Linux*.
En pratique
Tous les exemples cités dans les rubriques pratiques de Dream.
Tcl/tk
90 Mo d'utilitaires, de trucs et astuces et d'exemples rien que pour *Tcl/tk* !

Répertoire Linux 68 k

Absolument toutes les dernières versions du noyau et de *Xfree*, y compris les versions de développement !

Répertoire OS/2

Les applications
25 logiciels pour gérer ses bases de données et effectuer des calculs scientifiques.
Les émulateurs
Emulez un *Amstrad Cpc*, un *Zx spectrum*, une *Gameboy* et bien d'autres choses encore !
Les outils Internet
Exclusif, *Java* et *Netscape* pour *OS/2* ! En bonus un logiciel de mail et un pilote *Ppp*.
Les jeux
12 jeux d'action indispensables et 6 jeux d'échecs du meilleur cru.
Les utilitaires système
Indispensable : 28 Mo de pilotes (lecteurs de CD-Rom, formats de disques, modems, souris, réseaux, imprimantes, série, cartes audio, etc.) ! 45 utilitaires pour compresser/décompresser et les dernières updates pour *OS/2* !
Xfree
Incroyable ! Transformez votre *OS/2* en serveur *X* !

Répertoire Risc Pc

Pov
L'essentiel pour *Pov* !
Les applications
41 Mo de logiciels pour communiquer, dessiner, jouer de la musique et taper ses textes. En prime : des tonnes de démos commerciales.
Les démos
5 démos qui feront exploser votre *Risc Pc* !
Les docs
Toutes les documentations pour apprendre l'*Assembleur*, le *Forth*, les modules et la conception de fichiers vidéo.
Les émulateurs
17 émulateurs pour transformer son *Risc Pc* en *Amiga* (oui !), *Amstrad Cpc*, *Apple 2*, borne d'arcade, *Commodore 64*, *Gameboy*, *Oric*, *Pc engine*, *Moster system*, *Zx spectrum* et *Trs 80* !
Les outils Internet
11 outils indispensables pour surfer sur le web, se connecter, envoyer/recevoir des mails et faire du téléchargement !
Les jeux
60 jeux en tous genres accompagnés de tonnes de cheat modes !
Les outils de programmation
17,5 Mo d'utilitaires et de langages pour mieux programmer.
Les outils Unix
Tous les utilitaires pour travailler avec des fichiers *Unix*.
Les divers
160 utilitaires indispensables pour améliorer l'utilisation de son système.

Strasbourg Le Monde de l'Amiga

dans notre magasin au
140 route de Bischwiller
67300 Schiltigheim

Demandez notre catalogue complet gratuit

powered by AMIGA

Tour Micronik seule (sans clavier)	1 189,-
Tour Micronik + Zorro II	2 289,-
Tour Micronik + Zorro III+Top Case	4 789,-
A1300(1200+Tour+câlim+Clavier)	3 389,-
A1400(idem que A1300+Zorro II)	4 949,-
A1500(idem que A1300+Zorro III)	6 389,-
Carte Zorro 2 (5 slots Zorro II, 2PC-ISA, 2PC + slot vidéo optionnel)	1 499,-
Carte Zorro 3 +scsi+supp.ammx (5 slots Zorro III, 2PC-ISA, 2PCI + slot vidéo optionnel)	3 399,-
Lecteur Disquette HD interne	569,-
Coque Clavier AMIGA Mikronik + interface et cordon spirale	379,-
Alim 200 Watt InterneMikronik	429,-
Top Case 5,25" Supplémentaire Micronik	199,-

Disque Dur 2 Go IDE	1 549,-
Disque Dur 3,6 Go IDE	1 799,-
CD ROM SCSI 12X interne	879,-
CD ROM SCSI 12X Externe	1 339,-
Joystick Analogique Speedking	79,-
Joystick Python	129,-
Ram 16MO 32Bits 60ns	499,-
Ram 32MO 32Bits 60ns	989,-
CD ROM IDE 24X interne	869,-
CD ROM IDE 16X interne	669,-

Extrait de notre catalogue général. Prix Modifiables sans préavis. VPP

S.L. DIFFUSION
Rom 3.1 A1200 429,-

phase 5 DIGITAL PRODUCTS 03 88 62 20 94
WHERE DO YOU WANT TO BE TOMORROW?™

A1200	Blizzard 1230 IV 68030/50Mhz+MMU		990,-	CyberStorm PPC 604e/200 MHz
	Blizzard 1240 ERC 68040/40Mhz+MMU+FPU		1 989,-	
	Blizzard 1260 68060/50Mhz+MMU+FPU		3 299,-	6 479,-F
	SCSI Kit 1230 OU 1260 +support SIMM		689,-	CyberStorm PPC 604e/150 MHz
	Copro FPU 68882/50 PGA pour 1230IV		459,-	
A2000	Blizzard 2040 ERC 68040/40Mhz+MMU+FPU		2 379,-	4 889,-F
	Blizzard 2060 68060/50Mhz+MMU+FPU		3 949,-	CyberStorm PC 604e/180 MHz
	Cybervision 64/3D 4 Mo		1 499,-	
	Scan Doubler Loop Thru Module pour Cybervision		699,-	5 599,-F
PPC 1230	Cyberstorm Mark II 60/50 68060/50Mhz + MMU+FPU		3 939,-	CyberStorm PC 604e/200 MHz
	Cyberstorm Fast SCSI KIT		579,-	
	Blizzard 603e PPC 603e/175 Mhz+scsi II		2 989,-	6 479,-F
	Blizzard 603e+ PPC 603e/200 Mhz+scsi II		3 979,-	

CARTES POWER PC

Nov 97 en commande

Port : Tour-Moniteur 120 F, CD 20 F, Souris 25 F, autre 70 F. Votre Commande par courrier avec votre règlement à :
S.L. Diffusion - 6 rue d'Obernai - 67300 Schiltigheim

Evénement

BeOS débarque sur Pc !

Injustement boudé par les officiels d'Apple, BeOS, le révolutionnaire système d'exploitation de Jean-Louis Gassée, part à la conquête de marchés plus juteux.



Un multitâche fort bien conçu.

Incroyable. Le 4 août, lors du Macworld de Boston, tournait pour la première fois en public, *BeOS* sur microprocesseurs Intel. Les machines de démonstration étaient des *bi-Pentium-II* à 266MHz et des *bi-PentiumPro* à 200MHz, toutes équipées de 64Mo de RAM, une carte Matrox *Millennium* et un disque dur Ibm Ide de 3,3 Go. Par ailleurs, il nous a été confirmé que *BeOS* fonctionne également sur des machines quadri-processeurs, ainsi que sur un unique *Pentium*. A terme, *BeOS* devrait même être en mesure de s'acquitter des faibles ressources d'un simple ordinateur portable. Bien entendu, des tests n'ont pas manqué d'être effectués sur les clones des microprocesseur Intel (le *K6* d'Amd et le *M2* de Cyrix, notamment). L'expérience s'est une nouvelle fois couronnée de succès.

Prévu pour une large diffusion

La prochaine release de *BeOS*, attendue pour Janvier 98 sur la couverture d'un mensuel de la presse micro-informatique, contiendra la version *PowerPc* ainsi que la version Intel. Le principe de la manoeuvre est d'installer *BeOS* sur un maximum de machines et de permettre aux développeurs Be de distribuer leurs logiciels sur un plus grand nombre de plates-formes. Be espère ainsi populariser l'intérêt que suscite son système auprès des connaisseurs : Jean-Louis Gassée a déclaré vouloir satisfaire tous ceux qui manipulent du numérique, quel que soit l'ordinateur qu'ils utilisent. La priorité est de marquer la différence avec le standard grisâtre en vigueur, en ce sens *BeOS* n'intégrera pas d'émulation *Windows 95*. Néanmoins, l'utilisateur ne perdra pas pour autant l'usage de ses applications *Windows* : un multiboot reste possible pour accéder aux partitions Ntfs et Fat, proscrites par Microsoft. Rappelons que la version *PowerPC* du système de Jean-Louis Gassée ne permet pas d'accéder directement aux partitions *Hfs* de *MacOS*. Mais il s'agit de toute façon là d'un moindre mal, les exécutables de l'un ne fonctionnant pas sous l'autre.



Jean-Louis Gassée.



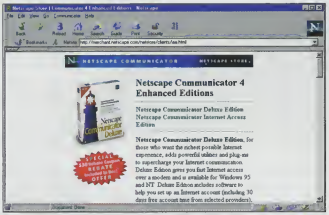
Identique sur Intel

BeOS pour Intel est en tout point semblable à sa version *PowerPc*, la seule différence résidant dans le coût du matériel utilisé. Mais pour que le système soit largement répandu, il est question de réévaluer son prix à la baisse. Par ailleurs, toutes les applications déjà existantes n'auront besoin que d'une recompilation (transformation du listing source en instructions directement compréhensibles par le microprocesseur) pour fonctionner à l'identique sur processeurs Intel. Un miracle rendu possible grâce à la flexibilité de *BeOS*, notamment en ce qui concerne sa très faible dépendance vis à vis du hardware. A noter que Be s'est déclaré très satisfait du soutien, de l'assistance et des encouragements dont a fait preuve Intel.

INTERNET

Communicator Light est arrivé sous Linux

Communicator 4.02b7 existe sous *Linux* et semble même plus stable que les versions précédentes. En revanche, à force d'ajouter des fonctions, en plus des bibliothèques *Motif* liées statiquement au fichier exécutable, ce dernier commence à accuser une certaine surcharge pondérale : 7,5 Mo !!! Et sans *Java*... Ce qui signifie au moins autant de mémoire vive utilisée et un temps de chargement interminable. Par ailleurs, puisqu'il reste préférable d'utiliser d'autres logiciels pour le Mail et les



Netscape, le mastodonte.

News, cette surcharge ne se justifie pas. Néanmoins, *Netscape* vient d'annoncer que, pour des raisons commerciales (entre autres pour que Lotus daigne fournir Communicator avec ses produits), une version "stand alone" de Communicator serait bientôt disponible. Elle n'intègrera plus les modules de News, Mail, et autres éditeurs Html. Si l'on en croit la version *Windows 95* déjà existante, le programme ne devrait alors plus peser que 2,2 Mo.

GUERRE DES STANDARDS

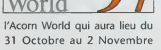
Netscape contre Microsoft, une de plus !

La société Netscape vient d'annoncer qu'elle a pris une licence auprès de *Sun* pour utiliser *HotJava* afin de développer un browser Web 100% Java et donc totalement indépendant de la plate-forme sur laquelle il fonctionnera. En échange, *Sun* fournira *Communicator*, puis ce Browser 100% *Java*, avec chacun de ses produits, notamment ses Javastation. Netscape annonce son nouveau bébé pour le début de l'année prochaine. Il s'agit bien entendu là d'un nouveau rebondissement dans la guerre implacable des browsers, sans cesse revigorée par l'animosité que se livrent Netscape et Microsoft. Rappelons qu'il y a peu de temps Microsoft obtenait d'Apple de fournir *Explorer* en standard avec le système du Mac. Et que la justice a récemment imposé à Apple de coller *Communicator*, le concurrent, à ses côtés.

CONSTRUCTEUR

Acorn se réunifie

En général, c'est pendant son show annuel de Wembley que le constructeur anglais Acorn se livre aux annonces les plus fracassantes. Fidèle à la règle,



l'Acorn World qui aura lieu du 31 Octobre au 2 Novembre 1997 s'annonce passionnant. Le groupe, qui s'était divisé en plusieurs filiales pour mieux parer à la crise, vient en effet de se rassembler à nouveau sous une effigie unique : Acorn Computer, reconnaissable à son fameux logo Acorn at hearth. Inutile de dire que cette coalition devrait directement profiter au *Risc Pc*. Cet ordinateur surpuissant et méconnu pourrait, par exemple, hériter des développements techniques et commerciaux déjà rendus populaires par Acorn dans le monde de l'Internet. Ainsi, on annonce la reformation du centre AcornSoft, chargé de proposer pour la machine le pack *RiscOS 3.7* et l'environnement de développement C/C++, mais également le futur browser Web des Network computers. Ce dernier devrait supporter les frames, les tables, *Replay* et *RiscOS Java*. Plus de renseignements sur le site http://www.argonet.co.uk/acornworld97/.

• Evolution de Linux68k

L'équipe de développement de Linux68k annonce que des serveurs X ont été écrits pour supporter les cartes suivantes : CyberVision64 (mais pas la 3D), Picasso et Spectrum. D'autres cartes graphiques Amiga sont en passe d'être supportées. Par ailleurs les développeurs du noyau s'intéressent de très près aux cartes PPC de Phase5 et envisagent de porter Linux (une version pour PowerMac -MkLinux- existe déjà). La Debian68k, quant à elle, est toujours en préparation, elle devra supporter les architectures Amiga, Atari, mais aussi Mac68k. Aucune date n'est encore annoncée officiellement, même si certains se risquent à avancer la fin de l'année.

• Promachos Athena recrute toujours

L'éditeur Promachos Athena est toujours à la recherche de développeurs et d'infographistes. Il est désormais possible de les joindre via e-mail à l'adresse : ssalvado@dtr.fr, ou encore de visiter leur site Internet à l'adresse http://www.promachos.com.

AMIGA
LINUX
DIVERS
RISC PC
ATARI
BE OS
OS/2

La petite histoire d'Unix

Kill

Avec cette commande, l'utilisateur peut envoyer un signal (un message) à un processus. Les premières implémentations d'Unix ne géraient qu'un seul signal : le fameux Kill, qui détruit purement et simplement le process. De fait, la commande kill ne servait qu'à tuer les processus, d'où son nom. Au fur et à mesure qu'Unix se développait, de nouveaux types de signaux ont été définis (il en existe plus de 30 dans les systèmes modernes) et la commande a été enrichie en conséquence, mais elle a gardé son nom d'origine. Il est d'ailleurs rarissime qu'on l'utilise pour autre chose que pour "killer"!

LANGAGE

HotJava enfin pour Linux

Faisant suite à l'article de Dream n°42, page 34, il existe désormais une version *Linux* de *HotJava*, le browser Web entièrement écris en *Java*, le fameux langage de *Sun*. Elle se présente sous forme d'une archive auto-extractible. L'installation est du coup très simple : il suffit de se déplacer dans le répertoire /usr/local puis d'exécuter directement l'archive.
Une fois l'archive auto-extraite, il suffit, pour lancer le browser, de taper /usr/local/HotJava1.0/bin/hotjava (ou de faire un lien dans /usr/local/bin pointant sur /usr/local/HotJava1.0/bin/hotjava) et de taper directement hotjava. Attention le chargement du logiciel est très, très lent... Java oblige ! L'archive auto-extractible se nomme hjb1_0sd-linux.sfx et se trouve sur ftp.on-luebeck.de dans /pub/systems/linux/internet/www (7,5 Mo !) ou sur le CD-Rom Dream de ce mois-ci.

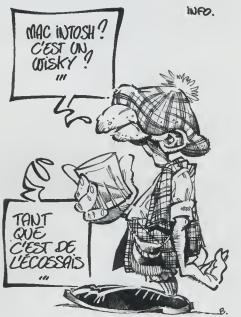
SCANDALE

Apple : Steve Jobs est devenu fou !

On vous l'avez annoncé le mois dernier, Microsoft a racheté une partie d'Apple. Depuis, ce dernier semble adopter une politique commerciale en complète contradiction avec ses efforts passés. Par exemple, Apple vient de racheter l'un de ses principaux cloneurs, Power computing, pour que celui-ci ne fabrique plus de compatibles *MacOS*. Les prérogatives données à la filiale Power computing concernent, d'ailleurs, le développement de portables à base de... *Pentium* ! Un scandale, quand on pense qu'Apple est l'initiateur, avec Motorola et Ibm, de l'alternative *Power Pc*. Motorola, justement, se trouve bien désabusé. Car son acolyte d'hier lui avait promis que les nouvelles versions de *MacOS* ne seraient plus dépendantes du hardware et pourraient enfin tourner sur leur architecture commune, le *Chrp* (*Common hardware référence platform*, un standard de carte mère fondé sur l'architecture *Power Pc* et destiné à concurrencer Intel). Hé bien, non seulement le nouveau *MacOS 8* ne tourne pas du tout sur une plate-forme *Chrp* (il nécessite toujours un *Power Mac*) mais, en plus, Apple refuse maintenant tout bonnement de vendre une licence *MacOS* à Motorola. Ce dernier n'en revient pas d'un tel retournement de situation (ou de veste ?) : son nouveau *Starmax 6000* est un ordinateur surpuissant mais *Chrp*, donc totalement inutilisable, et sa gamme de compatibles est fournie avec une version du système désormais désuète (*MacOS 7.6*). A terme, la



chose pourrait avoir de graves conséquences sur le marché micro-informatique. Car Motorola se demande s'il ne va pas arrêter tout bonnement de fabriquer des microprocesseurs pour micro-ordinateurs et réserver ses *Power Pc* pour les téléphones cellulaires. Qui est responsable d'une pareille catastrophe ? Steve Jobs, le chef de facto d'Apple qui semble bien avoir vendu son âme à Bill Gates. Dans pareille conjoncture, les experts financiers se demandent si cela vaut encore la peine de chercher un P-dg à Apple.



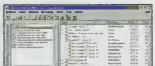
Le saviez-vous ?

Qui est Joe Pillow ?
De 1985 à 1989, Joe Pillow est un nom qui figure sur plusieurs rapports de Commodore. Ce nom est également cité aux côtés de celui d'autres ingénieurs dans les messages cachés de la Rom Kickstart de l'Amiga (version 1.0 à 1.3). Seul problème, personne n'a jamais entendu parler de Joe Pillow chez Commodore. Le drôle n'est d'ailleurs référencé sur aucun document administratif. Quid ? Lorsque l'Amiga a été montré pour la première fois au public, le prototype de la machine était constitué de trois tours remplies de cartes et de fils. Afin de transporter l'encombrant mais précieux appareil au salon américain Winter Ces, l'équipe de développement a décidé de lui réserver une place à leur côté dans l'avion. Mais lorsque l'hôtesse a demandé " A quel nom, la réservation ? ", Jay Miner et Rj Mical sont restés quelques secondes dubitotifs. Puis, voyant la pile d'oreillers prévue pour amortir les chocs autour du prototype, les deux développeurs ont déclaré en choeur : "Joe Pillow" (pillow signifie oreiller en anglais). Le premier ingénieur fantôme était né.

INTERNET

PmiNews, un lecteur de news qui décoiffe

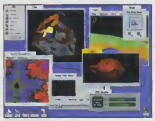
Développé par Southsoft et distribué par Stardock, *PmiNews* est un lecteur de news extraordinairement puissant. Rappelant l'interface *Pm Mail* (avec lequel il communique parfaitement), ce logiciel permet d'accéder à ses newsgroups préférés, aussi bien connecté que déconnecté. Le logiciel sait gérer plusieurs serveurs de news et les contextes qui leur sont propres (adresse email). En mode déconnecté, pminews met en file d'attente toutes les commandes de l'utilisateur, lorsque l'on bascule en mode connecté, toutes les actions enregistrées sont lancées dans l'ordre où on les a effectuées. Une version de démo du logiciel est disponible sur le site de Stardock http://www.stardock.com.



PmiNews pour OS/2.

SYSTEME

Première version publique de BeOS



Jean-Louis Gassée a annoncé le 16 Juillet la sortie de *BeOS Preview Release*, la première version de *BeOS* pour le public. Celle-ci sera distribuée sous trois formes : sur le CD-Rom de notre confrère *Univers Mac* en septembre, sur un CD spécial avec manuel d'installation ($10) et en version pack complet ($49) comprenant les manuels et deux mises à jour gratuites. *BeOS* ne nécessite qu'une partition vide sur un Mac ou Compatible (à noter au passage que l'allemand Pios est référencé chez Be comme fabriquant de compatibles *BeOS*...) et peut tout à fait cohabiter avec *MacOS*, voire accéder aux données *MacOS*. Les nouvelles fonctions de *BeOS preview release* sont nombreuses. Le système de fichiers, désormais en 64-bit, est multi-thread et peut gérer des disques durs de plus d'un téraoctet. De plus, sa vélocité a été grandement améliorée. La *Preview Release* intègre un dispositif qui permet de maintenir le file-system intègre. De nouvelles capacités graphiques comme l'anti-aliasing des polices, le support *OpenGL 3D* et celui des imprimantes PostScript - même en réseau - ont été ajoutées. Enfin la gamme de matériels supporté par *BeOS* s'est élargie et Internet a été mieux intégré au système. Une première correction de bogues sera même déjà disponible au moment où vous lirez ces lignes.

Du neuf !

Amiga Inc. : une étape de plus dans la recherche et le développement

Affirmant une fois de plus sa volonté de préparer l'avenir de l'Amiga, Amiga Inc. vient de nommer l'Icoa comme interface officielle entre les développeurs indépendants et le constructeur.

Attention, nous parlons ici d'Amiga Inc., absolument pas d'Amiga International. Filiale à 100% de Gateway 2000, Amiga Inc. est une société désormais implantée aux Etats Unis, dirigée par Jeff Schindler et qui détient les pleins pouvoirs sur tout ce qui touche de près ou de loin à l'Amiga. En d'autres termes, Amiga Inc. est propriétaire de toutes les licences Amiga et son rôle est de développer de nouveaux produits Amiga. Cela signifie aussi bien des périphériques que de nouvelles cartes mères ou un nouvel OS. En revanche, Amiga International, dirigée par Petro Tyschtschenko, n'est dorénavant plus qu'une agence européenne de Gateway 2000, dont l'activité se résume à vendre les produits d'Amiga Inc. C'est à dire les produits intellectuels (droits de licence), matériels (carte mères) et logiciels (*AmigaOS*).



Une activité remarquable

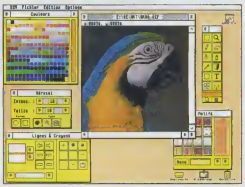
Contrairement aux mauvaises habitudes des anciens dirigeants européens, Amiga Inc. fait preuve d'une activité intense. En deux mois, le constructeur vient de monter une équipe complète de développeurs, de passer un accord exclusif avec Epson (lequel fournira dès à présent tous les pilotes Amiga nécessaires avec ses imprimantes et ses scanners, une révolution) et de relancer la politique des fameuses conférence développeur qui ont fait l'honneur de Commodore (le seul ?) durant de nombreuses années. La première de ces conférences se tiendra le 1er novembre prochain, lors du salon Midwest Amiga exposition, à Colombus (dans l'Ohio, aux Usa). Elle sera suivi de quatre autres conférences à Cologne (Allemagne), Milan (Italie) St Louis (Missouri, Usa) et Londres (Angleterre) d'ici à l'année prochaine. Mieux, Amiga Inc. vient de nommer l'Icoa comme interface officielle entre les développeurs indépendants et le constructeur. Rappelons que l'Icoa est une organisation regroupant plusieurs développeurs connus dans le monde Amiga, ainsi que certains ex-ingénieurs de Commodore (eux-même regroupés sous le label Jay Miner society). Jusqu'à présent totalement indépendante, l'Icoa a pour but d'établir un rapport quant au meilleur avenir possible de l'Amiga. Ceci inclut aussi bien des projets de développements technologiques que des propositions de politique commerciale autour de l'Amiga. L'Icoa est notamment à l'origine du projet Oasys (Open Amiga system), lequel établit les prérogatives d'une future version de l'OS totalement indépendante du hardware. A terme (d'ici à janvier 98), l'Icoa devrait devenir un organisme dépendant de Gateway 2000.

AMIGA Inc.

IMPORTATION

Les softs Atari sont de retour

La société Parx (www.parx.fr) a repris l'édition d'un certain nombre de produits en France. Les développeurs retrouveront ainsi avec le plus grand plaisir *Devpac 3* avec son nouveau manuel en français et ses cours d'assembleur sur la famille de microprocesseurs *680X0*, ou encore *Devpac Dsp*, toujours accompagné d'un manuel français et de plusieurs exemples traduits. Figure également au catalogue, *Interface 2*, le meilleur éditeur de ressource sur le marché. Dans le domaine des utilitaires, Parx propose le copieur *Kobold 3.5* (le plus rapide), le pilote de disques durs et de lecteurs *Iomega Hd-driver 7.0* (les possesseurs d'une version antérieure bénéficient d'une mise à jour à tarif préférentiel), ainsi que le gestionnaire de mémoire étendue *Outside 3.4*, lequel permet d'utiliser une partie de son disque dur comme de la mémoire vive classique. Bien évidemment, Parx propose d'autres applications plus courantes, mais néanmoins incontournables, tel le logiciel graphique *D2m*.



D2m, la référence sur Atari.

• Linux à nouveau aux linuxiens ...

En voilà une bonne nouvelle ! Souvenez-vous de cette histoire incroyable : un quidam irresponsable avait enregistré la trademark linux et réclamait des royalties pour tous les produits arborant le (doux) nom de linux ! Et bien ce monsieur vient d'être débouté de son action en justice grâce à un avocat à la retraite qui s'est pris de passion pour cette affaire. Il ne sera désormais plus possible de s'approprier le nom linux... La communauté linux récupère son patronyme, youpie !

• Club informatique à Calais

Le club informatique Cortex vient d'ouvrir ses portes à Calais. Son but est d'aider et d'initier les débutants et autres néophytes à l'informatique. Très dynamique, le club prévoit de publier bientôt un CD-Rom consacré à Calais et sa région. Cortex est ouvert tous les samedi après-midi de 14h00 à 18h00 et bientôt le mercredi aussi. Pour plus de renseignements, on contactera M. Steven Mallet à Calais.

JEUX

Linux, une plateforme de jeu ?

Le *Linux game software development kit* est un projet ambitieux dont le but est de réaliser un ensemble de librairies de développement destinées à faciliter la création de jeux pour *Linux*. Il est certes d'ores et déjà possible de créer des jeux (svgalib, shared memory extensions sous *X-Window*, librairies midas ou autres pour le son, etc.) mais le *Linux Gsdk* n'a ni plus ni moins que l'intention de concurrencer *Windows 95* et son *DirectX*. On trouvera toutes les informations le concernant sur le site http://www.ultranet.com/~bjhall/GSDK/. Dans le même ordre d'idées, les sources *Linux* du célèbre jeu Abuse viennent d'être mises à disposition du public sur le site http://games.3dreview.com/abuse/files/abuse_pd.tgz.. Les développeurs de tous poils devraient être ravis, d'autant que les programmeurs d'*Abuse* ne sont autres que Crack dot com, à qui l'on doit également le portage de *Doom* et de *Quake* sous *Linux*. Prochain titre en préparation dans leur laboratoire : *Godzilla* !



Les sources d'Abuse disponibles.

CARTE ACCÉLÉRATRICE

L'Atari Falcon encore plus rapide !



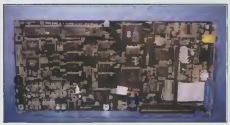
La Centurbo II.

Ça y est, elle est là ! Il s'agit bien entendu de la dernière carte accélératrice pour *Atari Falcon* de chez Centek : la *Centurbo II*, dont le schéma avait été présenté l'année dernière, lors du forum Atari de Paris. Le dernier problème concernant certaines incompatibilités avec la *Tt-Ram* a enfin été résolu et la *Centurbo II* a pu être montrée en exclusivité lors de la coding-party Giga-Fun, qui s'est déroulée en Août dernier. Les caractéristiques de cette carte la placent comme une des cartes la plus rapide sur Falcon, qu'on en juge : processeur 030 à 75MHz (la carte embarque sont propre processeur), le bus de données est maintenant sur 32 bits, gestion de *Tt-Ram* (beaucoup plus rapide que la Ram classique, car seul le microprocesseur y a accès) et utilisation d'une *Eprom flash* pour le futur boot du nouveau système d'exploitation *Dolmen*. Plus d'infos sur le site http://www.cnam.fr/Comp/Atari/Societes/Centek/.

MACHINES

N'importe qui pourra faire un compatible Amiga !

La nouvelle vient de tomber. N'importe qui peut désormais commander sur le site Internet d'Amiga International n'importe quelle pièce détachée !



Les pièces détachées facilement accessibles !

En clair, Amiga International s'ouvre au maximum aux assembleurs et ne leur impose plus l'achat d'une licence coûteuse. Cette dernière ne concerne du coup plus que les constructeurs désirant fabriquer leur propres cartes mères compatibles Amiga (tels l'*Access* et le *Connect* d'Index information, le *4060SI* de Micronik ou encore le *Draco* de Macrosystem) ou ceux qui voient dans le logo "Powered by Amiga" une marque de prestige. Bien entendu ce service s'adresse également aux particuliers. Quelques exemples ? Une carte mère d'*A4000T* coûte moins de 7500 F, une carte *68040* environ 1300 F, un clavier français environ 250 F et un lecteur de disquette environ 200 F. Malheureusement, tous les achats doivent se faire en Deutschmark. Pour commander un article, il convient de se rendre à l'adresse Internet http://www.amiga.de/spare/spare-e.html. Ce projet est chapeauté par M. Axel Kraemer, responsable de la logistique.



Axel Kraemer.

Vu sur le net

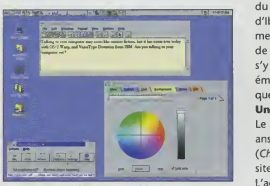


http://www.ping.be/~pin10575/PRG-IND.HTM
le Tos software index référence les free/shareware Atari en proposant une description du logiciel, et un lien sur la page du développeur si celui-ci en possède une.

Qu'en est-il d'OS/2 ?

Le savlez-vous ? Le constructeur Ibm reste le géant informatique de la planète, loin devant Microsoft. Alors, comment se fait-il que son système OS/2 soit aussi peu populaire ?

Puisque Dream inaugure ce mois-ci une chronique sur *OS/2*, il nous paraît bon de faire un point sur le système et de parler un peu du Team OS/2 association, lequel est



OS/2, l'enfant terrible d'IBM.

pour beaucoup dans l'apparition de ce système au sein du magazine. On a un peu tendance à l'oublier, mais le géant de l'informatique dans le monde, c'est Ibm. Big Blue reste en effet le premier éditeur de logiciel, le premier fournisseur de solutions gros système (mainframe) et parmi les premiers constructeurs de *Pc*. Quoiqu'en dise la rumeur, Microsoft lui reste bien inférieur en volume. S'il rassure les grands comptes, ce gigantisme provoque des effets secondaires déplorables sur le marché grand public, demandeur d'un marketing fort et d'une très grande réactivité. *OS/2*, à cheval entre les deux mondes, a beaucoup souffert de cet état de fait : sa politique marketing pour le grand public n'a cessée de changer depuis 5 ans, faisant perdre au produit beaucoup de crédibilité.

Le Team OS/2

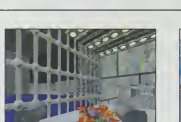
Le Team OS/2, association sans but lucratif dont l'objectif est de promouvoir *OS/2* dans le monde, est naît de cette incapacité d'Ibm à développer une politique cohérente pour son produit. Cette association s'est constituée aux Etats-Unis après la sortie d'*OS/2 2.0* qui marquait résolument une orientation grand public du produit. De nombreux Ibmers (employés d'Ibm) étaient vraiment emballés par ce système et ont favorisé, voire participé à la création de cette association. Mais attention, qu'on ne s'y trompe pas, le Team OS/2 n'est pas une émanation d'Ibm, il est simplement le fait de quelques fans de ce système.

Un soutien très actif

Le Team OS/2 France existe depuis environ 3 ans. Il s'est d'abord constitué autour d'un Bbs (*Chaos/2*, aujourd'hui disparu) puis autour d'un site Web (http://www.abside.com/team-os2). L'adhésion à l'association est gratuite, il suffit de s'inscrire en ligne sur le site. L'association comporte aujourd'hui une centaine de membres. Le Team OS/2 possède à son actif une mailing list qui permet aux membres de rester en contact permanent et un e-zine *La newsletter du* Team OS/2 (disponible sur le site du Team). De plus, les membres de l'association se rencontrent régulièrement lors de repas pour échanger leurs idées et leurs expériences. On l'aura compris, faire partie du Team OS/2 est avant tout un état d'esprit puisqu'il n'y a rien à gagner sauf des contacts pour évoluer dans l'univers d'*OS/2*.

JEUX

Doom battu sur Risc Pc !





Destiny donne le pion... à Doom.

Ça y est, le jeu *Destiny* de Robert Templeman devrait enfin sortir à la fin du mois sur *Risc Pc* ! Rappelons que *Destiny* est un Doom-like qui comporte de très nombreuses améliorations techniques par rapport au titre original d'Id software. Fonctionnant sur toutes les machines de la gamme (y compris l'*Archimèdes* !), ce jeu bénéficiera d'un moteur graphique digne de celui de *Quake* et d'une intelligence artificielle évoluée : les monstres n'hésiteront pas à se réunir pour venir vous taper dessus à plusieurs, ou encore à vous tendre des pièges insolites. Que les petites configurations ne s'inquiètent pas, la résolution s'adaptera automatiquement aux performances de la machine hôte, typiquement 320x256 sur *Archimèdes* et 768x640 sur *Risc Pc*. Enfin, signalons que la bande son sera réalisée par le célèbre Mirko Vidovic, monstre sacré de l'incontournable association *Armada*. *Destiny*, s'il remplit ses promesses, pourrait bien être le jeu de l'année, toutes plates-formes confondues ! Tous les renseignements sur sa sortie sont sur le site http://mphhpc.ph.man.ac.uk/~rnbcaprt/DESTINY.html.

CD JEUX MATERIEL

Software PARADISE

Matériel

Amiga 1300 Ti.....3489 F
Amiga 1400 Ti.....4989 F
Amiga 1500 Ti.....6489 F
Tower Infinitiv Zorro II.....2390 F
Clavier Win95 +adaptateur....139 F
Bus Zorro II Micronik.....1490 F
Bus Zorro III Micronik.....3449 F
Extension 5.25.....290 F
Extension 3.5 interne.....90 F
Adapateur 2 disks internes...229 F
AdaptateurPcmcia.....245 F
Alimentation interne 230W....449 F
Lecteur disks HD.....590 F
Tower A4000 + ZIII.....2890 F
(7 ZIII, 5 PC/ISA, 2 slot vidéo)
Rack extractible IDE.....109 F
Rack extractible SCSI.....159 F
Disque dur IDE 3.5, 2.1 go..1647 F
Lecteur cd-rom ATAPI x 16....735 F
Tablette graphique A4.....1290 F
16 mo simms 32 bits 60ns....554 F
32 mo simms 32 bits 60ns...1099 F

Jeux

Compil acid attack.....175 F
Big red adventure.....199 F
Chaos engine II.....157 F
Compil Manyk mayhem....175 F
Flying Hight.....215 F
Pinball Bundle.....229 F
Swos 96'97.....199 F
Theme park.....149 F
Trapped II.....199 F
Worms directors cut 247 F

cd-rom

Aga experience 3.....139 F
Aga tool kit 97.....109 F
Amiga develloper cd.....89 F
Amime babes.....175 F
Amiga tools 4 ,5ou 6.....129 F
Aminet 16 ,17, 18 ou 19 79 F
Aminet 20.....85 F
Aminet set 1 ou set 2.....139 F
Aminet set 3 ou set 4.....199 F
Aminet set 5.....219 F
Démos are forever.....49 F
Emulators unlimited.....169 F
P.Os pre-realease.....175 F
Giga graphic set.....149 F
In-to-the-net.....147 F
Imagine pd 3d.....155 F
Lightrom 4.....239 F
Magic publisher.....269 F
Magicwb enhancer.....99 F
Meeting pearl 4.....59 F
Mods anthology.....206 F
Rhs erotic collection.....89 F
Scala plug in.....249 F

Nombreux périphériques, jeux et cd-rom dispos....Nous contacter!

frais de port logiciels 35 F
frais de port matériel 80 F
frais de port tour, écran NC!

Software Paradise
C-A du BAB
39 Rte de Lamouly
64600 ANGLET
TEL 05-59-58-20-88

• Un Amiga 4000 portable

Le constructeur américain Quikpak vient de présenter deux prototypes d'Amiga portables, le 4030SI et le 4060SI. Ces ordinateurs seront basés sur une carte mère maison, un 68030 à 25 Mhz ou un 68060 à 66 Mhz (selon le modèle), un lecteur de disquette 100 Mo de 3M (capable de relire des disquettes double et haute densité, également), 6 Mo de Ram (extensibles à 128 Mo sur la carte mère), un connecteur Zorro2 et un disque dur de 1,2 Go. Quikpak attend d'obtenir une licence officielle d'Amiga International pour pouvoir mettre sur le marché ses machines. Néanmoins, il faudra s'attendre à des prix de l'ordre de 20000 F. Plus d'infos sur le site http://www.quikpak.com/.

TECHNOLOGIE

Sony va fabriquer des microprocesseurs Arm



Indépendante du reste d'Acorn, la société Arm ne fait pas que développer les microprocesseurs du même nom (*Arm600, 700, 800, Strong Arm*...). Elle en vend aussi des licences. Une activité qui marche plutôt bien puisque de nombreux géants de l'électronique (Digital, Philips, Alcatel, Texas instruments...) utilisent déjà ces petites puces dans leurs téléphones cellulaires ou leurs modems. En effet, en plus d'être de très bon calculateurs (ils constituent le coeur des ordinateurs *Risc Pc*), ces microprocesseurs de technologie *Risc* peuvent tout à fait faire office de compresseur/décompresseur *Gsm* ou de convertisseur analogique/numérique. C'est justement cette dernière caractéristique qui vient de séduire Sony et Hyundaï. Les deux constructeurs asiatiques entendent utiliser l'*Arm7* dans leurs prochaines générations de produits électroniques haut de gamme, destinés au grand public. Si les caméscopes seront les premiers servis, l'utilisation d'une puce Arm dans un appareil plus grand public (micro-ordinateur, console) n'est pas exclue. Toutes les informations concernant Arm sont disponibles sur le site http://www.arm.com.

VIDÉO

Regarder la télé sur un Risc Pc

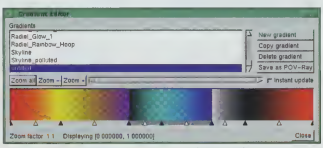
Produit par Irlam instruments ltd., le *Risc Tv* est une carte pour *Risc Pc* comprenant un tuner Tv et un digitaliseur vidéo. Cette extension a pour particularité de ne pas encombrer de données le bus de la carte mère, grâce à un astucieux système de Genlock. En clair, l'image vidéo s'incruste dans l'écran de l'ordinateur sans même que ce dernier n'ait besoin d'intervenir dessus. Par exemple, il est possible de regarder le journal de 20h00 en 16 millions de couleurs et sans saccade alors que le mode graphique utilisé ne dépasse pas 256 couleurs. La dernière version annoncée proposera, en plus de la compatibilité *Teletext* chère à nos cousins anglais, un module permettant un meilleur support du son et du Nicam, ainsi qu'une extension autorisant d'autres fenêtres à recouvrir celle du *Risc Tv* et, ce, sans perturbation. Reste une inconnue de taille : le *Risc Tv* supportera-t-il enfin la norme Secam ? Il semblerait que ce problème ne soit que logiciel, mais celui-ci tarde à être corrigé.

Image

The Gimp nouveau cru, pour bientot !

Bientôt, Linux disposera d'un logiciel de retouche photo extrêmement puissant. But avoué : faire trembler Photoshop !

Dans sa pré-version *0.54*, *The Gimp* était un logiciel de retouche photo sous *Linux* qui forçait déjà le respect (voir test dans Dream n°39). Mais l'imminente version *1.0* s'annonce dores et déjà comme une véritable petite révolution ! La première nouveauté est l'abandon de l'interface basée sur le toolkit *Motif*. Ceci pour une raison simple : *Motif* n'est pas free software alors que *Gimp*, si. Le clone free software de motif, *lesstif* n'étant pas encore terminé (quoique déjà utilisable), les programmeurs de *The Gimp* ont développé leur propre toolkit sous licence *Gpl*, le *Gtk*. Déjà fonctionnel et très prometteur, ce toolkit propose de nombreuses fonctions et semble très concis (nous vous l'offrons d'ailleurs ce mois-ci sur le CD). A titre d'anecdote, un nouveau projet de desktop basé sur *Gtk* vient d'ailleurs d'être lancé. Il répond au doux nom de *Gnome* (*Gnu object model environment*).



Une des nombreuses options de paramétrage.

Une bibliothèque d'effets complète

Au delà de la simple retouche, *The Gimp* propose également un ensemble de plug-ins supplémentaires qui apportent au logiciel une bibliothèque de nombreuses fonctions. *Script-fu*, par exemple, qui permet à l'utilisateur de créer soi-même d'autres plug-ins et ce, de la manière la plus simple au monde (avec un langage de script proche du scheme, semble-t-il). Autre exemple, le plug-in *Net-fu* applique en temps réel des filtres *The Gimp* sur les images d'une page Web depuis un site distant ! Bien entendu, les filtres esthétiques seront également à l'honneur, on trouvrera notamment une nouvelle mise en perspective, une sélection améliorée des dégradés, etc. *Photoshop* n'a qu'à bien se tenir, car *Linux* pourrait bientôt faire parti du cercle fermé des stations de retouche graphique haut de gamme ! Pour plus de renseignements on consultera les sites : http://scam.XCF.Berkeley.EDU/~gimp/ (pour The Gimp), http://www.cs.umn.edu/~amundson/gtk/ (pour le toolkit Gtk) et http://www.linux.org.mx/gnome/ (pour le *Gnome project*).

Abonnement

Offre spéciale de lancement

299 francs

11 numéros

11 CD-Rom

Dream, le magazine de la micro alternative.

Retrouvez tous les mois Dream directement dans votre boîte aux lettres ! Passez vos petites annonces gratuitement et en priorité !

11 numéros
11 CD-Rom
299 francs

au lieu de 418 francs
Soit plus de 25% d'économie

DREAM

44

COUPON - RÉPONSE

Oui, je souhaite m'abonner à Dream au prix de 299 francs.

Nom : Prénom : Adresse :

..... Code postal : Ville :

Machine/système (facultatif) : ❑ Amiga/AmigaDos ❑ Amiga/Linux ❑ Pc/Linux ❑ Pc/Divers ❑ Be/BeOs

❑ Autre machine/autre système :

Ci-joint un règlement de francs, par ❑ chèque bancaire, ❑ mandat postal à l'ordre de Posse Press.

❑ carte bancaire : n° CB ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ expire le ⌊⌊⌊⌊

Date et signature obligatoires :

Offre à renvoyer à Posse Press/abonnement Dream, 16, rue de la Fontaine au Roi, 75011 Paris.

Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger, ajouter 100 francs au prix de l'abonnement.

Informatiques et libertés : en application de l'article L27 de la loi 6 janvier 1978, relative à l'informatique et aux libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant en vous adressant à notre siège social. Les informations requises sont nécessaires à l'établissement de votre commande. Elles pourront également être cédées à des organismes extérieurs, sauf indication contraire de votre part.

• Toujours plus de clubs Amiga

Le distributeur SI diffusion nous signale la reprise d'activité des deux associations dont il est le parrain : le Club micro loisir (à Schiltigheim, 67) et Amigraff (à Strasbourg, 67). Pour plus de renseignements, contacter directement SI diffusion.

• Entrepreneur, un jeu OS/2 prometteur

L'éditeur Stardock est sur le point de publier Entrepreneur pour OS/2. Il s'agit d'un jeu de simulation économique où l'on doit assurer sa suprématie en développant la meilleure compagnie. Le peu que nous ayons vu tourner sur la version bêta paraît assez prometteur. En attendant le test dans un prochain numéro, il est possible d'obtenir plus d'informations à l'adresse http://www.stardock.com.

• Le rendez-vous des développeurs Amiga

No Amiga to waste est le nom d'un nouveau site belge réservé aux développeurs sur Amiga. Il s'agit d'une immense base de données où sont référencées des tonnes d'idées de logiciels à réaliser, des codes sources, des trucs et astuces sur la programmation, ainsi qu'un forum où des programmeurs répondent aux questions d'autres programmeurs. Indispensable, ce site est à l'adresse http://thunderstorms.org/NATW/.

PROGRAMMATION



Développer en Java sous OS/2

Le *Jdk 1.1.1* pour *OS/2* est enfin disponible. On peut le télécharger (26 Mo), ou le récupérer sur le CD-Rom de ce mois, et l'exploiter gratuitement pour peu que l'on possède une licence *OS/2*. Le kit contient entre autre un debugger et le compilateur *Java* à la volée (Jit) qui permet de compiler le code *Java* avant son exécution pour améliorer ses performances. Le package comporte également toute la documentation de *Sun* pour bien développer en *Java*. Si les gains de performance par rapport à la version précédente (la 1.0.2) sont de l'ordre de 60%, on regrettera le fait que *Netscape* ne puisse exploiter cette version et reste cantonné à la précédente. Il faudra donc attendre communicator pour *OS/2* (disponible cet automne) pour tirer parti de ce nouveau kit sur le Web. En attendant, nous ne saurions trop vous conseiller la lecteur de "Java in a Nutshell" édité par O'Reilly & Associates pour vous initier à ce langage. Dans le même ordre d'idées, l'outil de développement *Visualage for Java* d'Ibm vient de sortir en version OS/2. Comme tous les outils de la famille *Visualage*, *Visualage for Java* permet à l'utilisateur de générer du code *Java* de manière graphique, sans taper une seule ligne de code. Une version d'essai, limitée à la création de 100 classes, est disponible sur le site http://www.software.ibm.com/ad/vajava/entry.htm. La version commerciale, elle, se commande sur le site http://www.software.net/PKIN712557/prod.htm

JEUX

Un Doom free software pour Linux ?

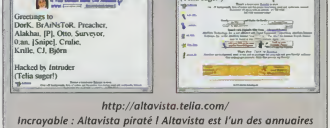
Les soit disants clones freeware ou shareware de *Doom* (ne parlons pas encore de *Quake*) sont souvent plus proches de l'ancêtre *Wolfenstein* (encore d'actualité au niveau de l'intelligence artificielle) avec un algorithme de ray casting des plus simplistes. Mais *Dumb* risque bien de changer cet état de fait avec un rendu tout aussi précis que celui de *Doom*, la liberté d'action en plus. Dans sa version *0.2*, toute récente, *Dumb* est déjà compatible avec les Wad de *Doom* et propose même de nouvelles possibilités (textures animées, etc.). *Dumb* est basé sur une librairie très intéressante, la wt (qui tend à démocratiser pour ce genre de jeux). Fourni en bonus avec *Dumb*, *Xwad* permet de créer facilement de nouveaux niveaux. Fans de *Doom*, l'auteur de *Dumb* a besoin de vous ! Son e-mail : josh@coombs.anu.edu.au.

EXPO

Rendez-vous au 3e Forum des applications Atari !

Le troisième forum des applications Atari aura lieu à Paris, le week-end du 6 et 7 décembre à Bercy-Expo. Il s'agit du même endroit que l'année dernière, ce qui est une très bonne chose : la salle était très agréable et permettait de se balader tranquillement. Au menu de cette année, on prend les mêmes et on recommence : tous les étrangers de l'année dernière seront là avec notamment *16/32* et *Falke Verlag*. A ne pas manquer, bien entendu, le stand de Best Electronics où il sera possible d'acheter tous les composants pour Atari, ainsi que les inconstournables "goodies", comme les tasses Jaguar ou les tee-shirt Atari. On annonce la présence de quelques nouveaux venus, tels Telegames, le spécialiste anglais du jeu sur *Jaguar* et *Lynx*, ou encore Audio Line, professionnel de l'audio sur Atari. Au niveau hardware, on pourra acquérir les dernières versions des clones Atari les plus rapides, dont la fameuse gamme *Hadès*. Mais l'événement le plus marquant de ce salon sera certainement la présentation du très attendu *Milan 2000*, un compatible basé sur un 68030 à 50MHz et une carte graphique *ET6000*, le tout pour un prix que l'on annonce incroyablement raisonnable. Dans le même ordre d'idée, quelques prototypes de la carte *Evolution* devraient également être dévoilés au grand public. Rappelons que la carte *Evolution* est une nouvelle carte mère compatible avec celle du *Falcon*, mais beaucoup plus moderne. Ses dimensions au format *Atx* devraient lui permettre d'être insérée dans n'importe quel boîtier tower pour Pc.

Vu sur le net



http://altavista.telia.com/

Incrayable : Altavista piraté ! Altavista est l'un des annuaires Internet les plus fréquentés. Le piratage a eu lieu le lundi 1er septembre 1997 et n'est resté que quelques secondes à l'écran.

Grand sondage !

100 ANCIENS NUMÉROS DE DREAM À GAGNER !

Grand sondage ! 100 anciens numéros de Dream à gagner !

Le magazine

1• A l'avenir souhaiteriez-vous voir certaines rubriques s'étoffer ?

Courant alternatif : ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins

Dossier : ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins

Labo : ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins

Rubriques pratiques : ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins

Programmation : ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins

Forum : ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins

Zone libre jeux : ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins

Zone libre démos : ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins

Zone libre microstory : ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins

2• Comment souhaiteriez-vous voir évoluer la place accordée à chaque système ?

Amiga ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
Atari ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
Be ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
Linux ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
Os/2 ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
RiscOs ❑ Plus ❑ Autant ❑ Moins
Autres systèmes :

3• Quels sujets/logiciels souhaiteriez-vous voir aborder ?

Dossier :
Labo :
Rubriques pratiques :
Programmation :
Zone libre :

4• Le niveau technique est
❑ a. trop dur ❑ b. juste ❑ c. trop simple

Le CD

5• Le CD est-il simple d'utilisation ?
❑ a. Oui ❑ b. Non

6• Seriez-vous disposé à payer un franc de plus pour un CD en pochette carton ?
❑ a. Oui ❑ b. Non

7• Que souhaitez-vous trouver plus particulièrement sur le CD ?
❑ a. Démos ❑ b. Jeux
❑ c. Mises à jour ❑ d. Utilitaires
❑ e. Autres :

8• Trouvez-vous que le contenu du CD est globalement inédit ?
❑ a. Oui ❑ b. Non

Vous

9• Depuis combien de temps lisez-vous Dream ?
❑ a. Plus d'un an
❑ b. Depuis plus de 4 mois
❑ c. Depuis moins de 4 mois

10• En vous comptant, combien de personnes ont lu Dream ?

11• Quelle(s) machine(s) et quel(s) systèmes possédez-vous ?
❑ a. Mac / modèle :.....
Système : ❑ MacOS, ❑ Linux, ❑ BeOS, ❑ autre
❑ b. Pc / modèle :
Système : ❑ Windows, ❑ Linux, ❑ OS/2, ❑ autre
❑ c. Amiga / modèle :
Système : ❑ AmigaOS, ❑ Linux, ❑ autre
❑ d. Risc Pc / modèle :.....
Système : ❑ RiscOS, ❑ Bsd, ❑ autre
❑ e. BeBox / modèle :
Système : ❑ BeOS, ❑ Linux, ❑ autre
❑ f. Atari / modèle :.....
Système : ❑ Tos, ❑ Linux, ❑ autre
❑ g. Autre :

12• Quel budget pensez-vous consacrer cette année à vos achats de logiciels et de matériels ?
❑ a. Moins de 500 francs
❑ b. De 500 à 1000 francs
❑ c. De 1000 à 5000 francs
❑ d. Plus de 5000 francs

13• Vous êtes ?
❑ a. Un homme
❑ b. Une femme

14• Votre âge :

15• Votre profession :
❑ a. A la recherche d'un emploi
❑ b. Agriculteur
❑ c. Chef d'entreprise
❑ d. Commercant/artisan
❑ e. Employé
❑ f. Enseignant
❑ g. Etudiant, lycéen, collégien
❑ h. Ingénieur/cadre
❑ i. Ouvrier
❑ j. Profession libérale
❑ k. Retraité

16• Votre région :
❑ a. Ile de France
❑ b. Ouest (Bretagne, Basse normandie, Pays de Loire, Poitou Charentes, Centre)
❑ c. Nord (Haute Normandie, Picardie, Nord-Pas-De-Calais)
❑ d. Est (Champagne-Ardennes, Bourgogne, Franche-Comté, Lorraine, Alsace)
❑ e. Sud-ouest (Aquitaine, Midi-Pyrénées, Limousin, Auvergne, Languedoc Rousillon)
❑ f. Sud-est (Rhône-Alpes, Provence-Alpes-Côte d'Azur)

N'hésitez pas à ajouter vos commentaires :
.....
.....
.....
.....

Merci d'avoir répondu à ce questionnaire. En application de l'article 27 de la loi 78-17 du 6 janvier 1978, les informations qui vous sont demandées seront exploitées dans un but d'analyse globale et non nominative.

C O U P O N (f a c u l t a t i f)

Oui, je souhaite participer au tirage au sort. Si je suis sélectionné, je souhaite recevoir le numéro :..... (reportez-vous en page 75 pour choisir votre numéro).
Nom :.....
Prénom :.....
Adresse :.....
.....
Code postal :
Ville :

Sondage à renvoyer à Dream/sondage, 16, rue de la Fontaine au Roi, 75011 Paris.

Persistence Of

Vous avez décidé, comme ça, sur un coup de tête, de devenir un artiste ? Mais vous n'êtes qu'un piètre dessinateur... Pas de problème, nous avons la solution : l'incroyable, l'étonnant, le magique Persistence Of Vision. Quoi ? Vous ne connaissez pas ce fantastique ray tracer puissant, portable et gratuit ? Pov de vous !



Un rendu étonnant.

Basé à l'origine sur les sources de *DkbTrace 2.12* (bien connu des possesseurs d'Atari St ou d'Amiga), *Persistence of vision* (*Pov*, de son petit nom) est le ray tracer le plus populaire aujourd'hui, toutes plates-formes confondues. Pourtant, il aura fallu de nombreuses années de développement avant d'en arriver à un tel succès. La première version largement diffusée était la 2.2, déjà très performante. Mais la véritable révolution *Pov* est plutôt récente, grâce à l'avènement de la fantastique version 3 en 1996. *Persistence of vision* est développé par une dizaine d'allumés complètement fous, le Pov Team, dont fait partie l'artiste Dan Farmer, plusieurs fois primé pour ses oeuvres. Pour ne rien gâcher à l'affaire, *Pov* est gratuit (c'est un freeware avec une licence restrictive quant à la distribution) et portable (les sources en C sont distribuées et le Pov Team supporte officiellement : *Dos*, *Windows*, *Linux*, Amiga, Atari St, Mac,*RiscOS*, *SunOS* et autres *Unix*).

Puissant logiciel, Pov interface

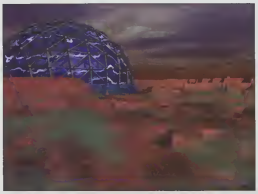
Pov est un moteur de ray tracing en trois dimensions. Contrairement à un intégré de 3d (du genre de softimage, *3D Studio* ou *Prman*), *Pov* ne fait donc que comprendre un langage de description de scènes en trois dimensions. La période d'adaptation consiste donc à apprendre les rudiments de ce langage, qui se révèle en fait assez simple dans la pratique. Après analyse de la scène, *Pov* calcule l'image pixel par pixel, en utilisant le célèbre algorithme de lancer de rayons (ray tracing) avec possibilité de calcul de radiosité (depuis la version 3), puis écrit l'image dans un fichier. L'interface du logiciel est très "unixienne", c'est à dire que tout passe par la ligne de commande (ou par un fichier d'initialisation). Pour ceux qui trouveraient cette méthode un peu lourde, sachez que de nombreuses surcouches graphiques (front ends) existent...



Description des scènes

Le langage de description des scènes de *Pov* est d'une puissance remarquable, au prix, il est vrai, d'une certaine complexité. Les fonctions les plus importantes concernent quatre com-

Vision



A peine quelque lignes de script.

posantes essentielles en image de synthèse. Tout d'abord, il faudra placer des objets qui peuvent être soit des primitives (sphères, cônes, plans, etc.), soit encore des assemblages déjà tous faits de différentes primitives (Csg : géométrie constructive de solides). L'éclairage est la deuxième chose à considérer. Il est constitué de sources lumineuses ponctuelles, coniques, ou encore de spots, etc. Il faut ensuite penser à placer une caméra, régler sa focale, ajuster ses autres propriétés optiques. Dernier élément à ne pas négliger : le choix des textures qui décoreront les objets ; la chose est d'ailleurs dignement mise en valeur dans *Pov*.

Avec l'arrivée de *Pov 3*, les rares faiblesses des précédentes versions (notamment l'éclairage) ont été gommées. Plus fort, certaines nouvelles fonctions permettent à *Pov* de concurrencer les ténors commerciaux du genre, notamment en ce qui concerne le rendu des effets atmosphériques. Certes, de nombreux modeleurs et outils annexes existent sur bon nombre de plates-formes pour permettre à tout un chacun de se construire un environnement autour de *Pov* (voir plus loin, dans ce dossier). Ceci dit, il est primordial de connaître et de maîtriser le langage de description de scènes pour réellement tirer parti de ce fantastique logiciel. En ce sens, la documentation officielle de *Pov* est en tous points remarquable même s'il faut comprendre la langue de Shakespeare pour l'apprécier à sa juste valeur.

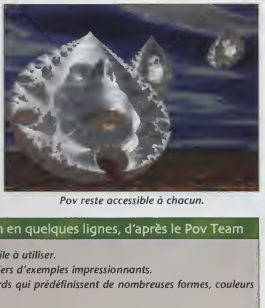


La puissance de Pov s'étend aux fractales.

Le lancer de rayon

L'algorithme de rendu utilisé par *Pov* s'inspire fortement de la réalité, ou plutôt des modèles physiques et optiques que les scientifiques utilisent pour expliquer la vision. Toute source de lumière (par exemple, le soleil) crée des rayons. Lorsqu'ils percutent des objets, ces rayons se réfléchissent dessus, sont absorbés par eux ou les traversent. Certains de ces rayons finissent par être captés par nos yeux, ce qui permet au cerveau de composer l'image tridimensionnelle que nous observons. Bien sûr, il s'agit là d'un modèle simplifié de ce qui se passe dans la réalité (il n'existe d'ailleurs que des modèles simplifiés) et *Pov* fait même d'autres concessions au réalisme.

Tout d'abord, le chemin du rayon de lumière est calculé à l'envers dans *Pov* : on part de l'oeil (en fait, la caméra), on calcule les intersections avec les objets et on ne retient que les rayons qui finissent par rencontrer une source lumineuse. La couleur et l'intensité du



Pov reste accessible à chacun.

Persistence of vision en quelques lignes, d'après le Pov Team

Langage de description facile à utiliser.
Librairie exhaustive de fichiers d'exemples impressionnants.
Fichiers d'inclusion standards qui prédéfinissent de nombreuses formes, couleurs et textures.
Rendu de très haute qualité (jusqu'à 48 bits par pixel).
Création de terrain en utilisant la primitive "height fields" (champ de hauteurs).
Spots, lumières cylindriques et volumétriques pour éclairage sophistiqué.
Reflets de Phong ou spéculaires pour des surfaces plus réolistes.
Algorithme de radiosité pour un éclairage plus sophistiqué.
Effets atmosphériques : poussière, brouillard, arc-en-ciel, etc.
Halos pour concevoir des effets de nuages, poussière, feu, explosions, etc.
Nombreux formats d'images en sortie (TGA, PNG, PPM, etc.).
Nombreuses primitives prédéfinies : sphères, boîtes, cylindres, cônes, triangles, plans, quadriques.
Primitives étendues : tores, hyperboloïdes, paraboloïdes, surfaces de Bézier, "height fields", blobs, quartiques, triangles "doux", textes, superquadriques, surfaces de révolution, prismes, polygones, objets "lathe" et fractales.
Les objets peuvent être combinés en utilisant la Constructive Solid Geometry : unions, jonctions, intersections, différences.
Nombreuses couleurs et motifs prédéfinis : échiquier, fractales, dégradés, vagues, bump mapping, plaquage d'images bitmap, etc.
Création de textures personnalisées (propriétés de couleur, de perturbation de normale et de finition).
Affichage de l'image en cours de calcul (pas sur toutes les plates-formes mais fonctionne sous Dos, Windows, Linux, Atari St et Amiga).
Possibilité de suspendre et de reprendre un rendu.

pixel final dépendent des différentes interactions qui ont eu lieu au cours du cheminement du rayon ; on prend en compte la nature des objets et des sources lumineuses rencontrés. Cette méthode permet de ne calculer qu'un nombre limité de rayons (l'oeil est subdivisé en une grille et chaque intersection de la grille correspond à - au moins - un rayon). Mais même si les objets utilisés ici sont également simplifiés par rapport à ceux que l'on trouve dans la réalité, définir la façon dont le rayon se comportera après les avoir rencontrés reste la chose la plus coûteuse en calcul. Les laboratoires de recherche les plus avancés en la matière s'accordent, encore aujourd'hui, sur ce point.

L'antialiasing et la radiosité

Pour affiner le rendu d'une image, il est de notoriété publique d'employer une méthode et une précision d'anti-aliasing (anti-crénelage). Ce procédé a pour effet de supprimer plus ou moins les effets d'escalier très présents en ray tracing (et un peu partout en imagerie de synthèse, d'ailleurs). Mais la méthode est peu efficace, un escalier flouté restera toujours un escalier. *Pov* utilise à cet effet ce que l'on appelle le suréchantillonnage. La technique est simple : il suffit de lancer non pas un, mais plusieurs rayons pour chaque intersection de la grille. On fait ensuite une moyenne (qui peut être pondérée) des différents niveaux obtenus. Cette façon de faire est nettement plus lente mais donne des résultats excellents.

Dans le même ordre d'idée, la version *3* de *Pov* permet d'utiliser un algorithme de radiosité. Celui-ci prend en compte les propriétés énergétiques des objets interceptés par les rayons. Cette méthode de rendu est de loin la plus impressionnante, notamment dans le cas de certaines scènes où l'éclairage est complexe, ou pourvu d'effets atmosphériques tel que le brouillard. En revanche, elle nécessite également un suréchantillonage ainsi que des calculs encore plus complexes. Extrêmement lente, la radiosité ne conduit cependant pas toujours au résultat escompté... A réserver aux pros !

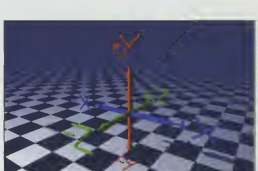


Figure 1.

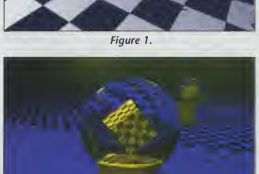


Figure 2.

Le dialecte Pov

La principale force de *Persistence of vision* est, nous l'avons vu, son langage de description de scènes dont la syntaxe est proche du langage *C* (que personne ne s'inquiète, il ne s'agit nullement ici de programmation). Ainsi, les commentaires sont du type :

```
/* ceci est un commentaire */
```

Et toutes les déclarations d'objets, de caméra, de lumières ou quoi que ce soit d'autre sont encadrées par des accolades :

Stations Linux : les Silicon graphics du pauvre (ou de l'intelligent)

Unix jouit depuis de nombreuses années d'une place privilégiée dans le domaine de l'infographie professionnelle (très haut de gamme). Les ténors du genre comme SoftImage ou les outils Pixar basés sur le standard renderman (tel PrMan) sont en effet des applications Unix fonctionnant en général sur stations Silicon Graphics. Cependant, ces solutions coûtent cher et de nombreux professionnels se tournent vers des outils moins onéreux. C'est ici qu'intervient Linux. Avec Pov, on dispose d'un outil de rendu très performant. Au niveau de la modélisation, il existe tout un tas de solutions qui évitent à l'utilisateur de taper de longs scripts : du free software puissant (Xaero, Scedo et 3D Object Modeler, très prometteur), du shareware "pro" (le célèbre Ac3D, simple et efficace ou le superbe mais déroutant Amapi) et du commercial top niveau (Microstation pour la modélisation de type Cao par exemple).

Au niveau du moteur de ray tracing, Pov n'est pas une exclusivité. On trouve aussi Anitroll (plutôt spécialisé dans l'animation) et Megahedron, un ray tracer commercial à 99 $ qui utilise un langage procédural (donc plus proche de la philosophie RenderMan que de celle de Pov). Intéressant pour la documentation abondante fournie. D'autres outils que nous ne connaissons pas existent : 3Dgo d'Electrogig, Axis , Mind's eye, etc. En clair, avec Linux, on ne paye protiquement que la machine et on possède le potentiel d'une superbe station graphique, au moins pour le rendu, peut-être pas pour la vitesse. Quoique, si la machine est une station alpha, on fera même des jaloux parmi les utilisateurs de Silicon Graphics !

Les sites à consulter :

La rubrique graphique muse de Linux Gazette :
http://www.ssc.com/lg/
BRMRT, le logiciel de rendu top-niveau :
http://www.seas.gwu.edu/student/gritz/bmrt.html
Amapi, le top du modeleur :
http://www.yonowat.com/Products/Amapi/Amapi.html
Megahedron, le concurrent commercial de Pov :
http://www.threedee.com/mhedron/mhedron.htm
3DGO, du pro commerciol pas testé : http://www.gig.nl/products/prodinfo.html
Pixcon & Anitroll, c'est free et ça mérite le détour :
http://www.radix.net/~dunbar/index.html
Scedo, un modeleur basé sur les contraintes, déroutant mais puissant :
http://www.cyberus.ca/~denism/sceda/sceda.html

```
objet {
  debut description
  ...
  fin description
}
```

On l'aura compris, "objet" peut être une caméra, une lumière, une primitive, une union complexe de plusieurs objets et plein d'autres choses encore. Vous êtes déjà perdus ? Ne vous inquiétez pas, c'est à peu près tout ce qu'il faut savoir sur la structure des scripts. Attention, *Pov* distingue les majuscules des minuscules et les mots réservés sont tous en minuscules.

Premiers pas ...

Pour découvrir l'univers relativement vaste de *Pov*, nous allons créer, ensemble et pas à pas, une scène assez simple. Mais vous serez surpris, nous l'espérons, par la qualité de l'image obtenue. Pour créer ce script (appelé, au hasard, premier.pov), il convient de se munir d'un simple éditeur de textes et de saisir les différentes instructions qui suivent. Nous allons tout d'abord inclure les textures gentiment proposées par l'équipe de développement de *Pov* :

```
/* Texture prédéfinies */
#include "textures.inc"
```

Avant de commencer à placer la caméra, les objets et les lumières de notre scène, précisons que nous sommes dans un univers constitué de trois dimensions. Il va donc falloir préciser les emplacements des sommets, centres et autres points importants de nos objets avec trois coordonnées : le x, le y et le célèbre z. La figure 1 montre les axes et l'origine du monde *Pov* : il est habituel de tout organiser autour de l'origine <0,0,0> pour s'orienter plus facilement dans les scènes. Une tradition veut que l'on place en premier la caméra, quitte à en modifier la position par la suite. Une caméra Pov est définie par un point dans l'espace, une direction de vision et quelques paramètres facultatifs. Notre caméra sera en < 3,6,-7>. Nous fixerons le point <0,3,0>, c'est à dire que nous regarderons un peu au dessus de l'origine. Remarquez que toutes les coordonnées sont des nombres entiers mais on peut bien sûr utiliser des nombres à virgules (sauf que la virgule est un point, notation anglaise oblige). Voici la définition de la caméra :

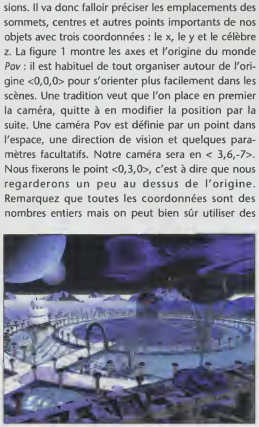
```
camera {
  location < 3, 6, -7 >
  look_at <0, 3, 0>
}
```

Plaçons maintenant une sphère en verre centrée en <0,4,0> et de rayon 2 :

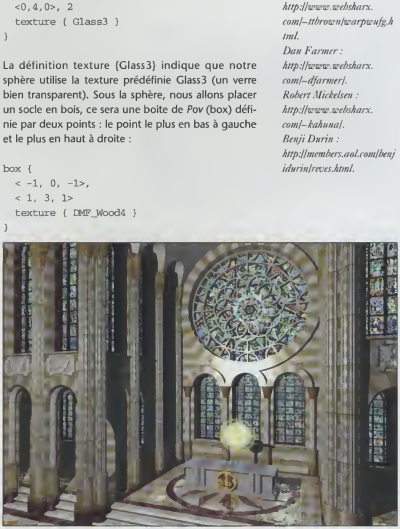
```
sphere {
  <0,4,0>, 2
  texture { Glass3 }
}
```

La définition texture {Glass3} indique que notre sphère utilise la texture prédéfinie Glass3 (un verre bien transparent). Sous la sphère, nous allons placer un socle en bois, ce sera une boite de *Pov* (box) définie par deux points : le point le plus en bas à gauche et le plus en haut à droite :

```
box {
  < -1, 0, -1>,
  < 1, 3, 1>
  texture { DMF_Wood4 }
}
```



De magnifiques univers.



Un bel exemple de lancer de rayon.

Absolument tout sur le CD-Rom !

Que vous possédiez un micro sous Linux, un Amiga, un Atari ou un Risc Pc, retrouvez absolument tous les utilitaires indispensables pour travailler avec Pov sur notre CD-Rom du mois. Vous découvrirez ainsi de multiples interfaces pour réaliser les meilleures images sans taper une ligne de code. A noter que le plus puissant modeleur (selon nous) est celui des compatibles Atari : Eb-model 3 !

Pov sur le net

Le site officiel de Pov, incontournable : http://www.Povray.org. Le concours permanent d'images ray tracing (la plupart des images



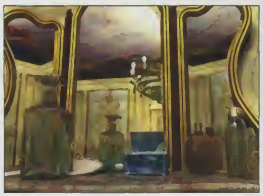
Le site de Pov.

gagnantes ont été calculées en utilisant Pov), Internet Ray Tracing Competition : http://www.irtc.com. Quelques sites d'artistes Pov : Truman Brown : http://www.webshare.com/~ttbrown/warpwfg.html. Dan Farmer : http://www.webshare.com/~dfarmer/. Robert Mickelsen : http://www.webshare.com/~kahuna/. Benji Durin : http://members.aol.com/benjidurin/reves.html.

Plaçons maintenant nos deux plans infinis, l'un sera le sol en plastique et damier bleuté, l'autre un mur en chrome poli du plus bel effet. Un plan est donné par une normale (vecteur perpendiculaire au plan) et un écart par rapport à l'origine. Le premier plan est défini par :

```
plane {
  < 0, 1, 0>, 0
texture { pigment { checker red 0.0 green
0.0 blue 0.8 color red 0.0 green 0.0 blue
0.4 }
                        finish { reflection 0.2
phong 0.4 phong_size 60 }
  } /* fin de texture */
} /* fin de plan */
```

Le mot "checker" de la définition de pigment indique que l'on veut utiliser un damier coloré. Chaque couleur commence par le mot color et on indique ensuite les intensités (entre 0 et 1) de rouge, de vert et de bleu (red, green, blue). Le mot-clé "finish" indique une finition pour la texture. Ici, on veut 20% de réflexion (c'est du plastique), et de jolis points lumineux. L'autre plan est en chrome et est perpendiculaire au sol (normale < 0,1,0>), nous le placerons à dix unités de l'origine :



L'effet miroir, toujours saisissant.

```
plane {
  < 0, 1, 0 >, 10
          texture     {
Polished_Chrome }
}
```

Pour illuminer nos beaux objets, nous allons utiliser des lumières ponctuelles (qui éclairent dans toutes les directions). L'une sera placée à droite et l'autre à gauche de nos objets. Une des lumières sera d'intensité maximale, l'autre un peu moins forte (cela permet d'obtenir des ombres bien marquées) :

```
light_source {
  <2,16,-5>
  color red 1.0 green 1.0 blue 1.0
}
light_source {
  < -8, 10, 4 >
  color red 0.8 green 0.8 blue 0.8 >
}
```

Il ne reste plus qu'à sauvegarder notre fichier sous le nom premier.pov, et demander gentiment à *Pov* de nous calculer cette image. Pour obtenir un niveau de qualité correct, nous allons utiliser la syntaxe (sur une seule ligne) :

```
Povray +w640 +h480 +a0.3 +j1.0 +r2 +Q9
+L/usr/lib/Povray3/include +Ipremier.Pov
+Opremier.tga
```

Le paramètre +L suivi d'un chemin indique l'emplacement des fichiers d'inclusion par défaut de *Pov*. On l'aura compris, le chemin spécifié ici correspond à la version *Linux* de *Pov* (package Rpm standard), vous devrez le modifier pour votre système.
Et voilà, vous avez saisi votre premier script *Pov*, attendu patiemment et obtenu une superbe image (allez, n'ayons pas peur des mots). En exercice, nous vous proposons de rajouter un objet dans la sphère en verre (comme le cube de la figure 2). Par exemple, une autre sphère. Cette première scène montre qu'avec relativement peu d'effort, on peut créer des images impressionnantes et esthétiques ! Jetez un coup d'oeil aux images qui accompagnent ce dossier et lancez vous dans l'aventure *Persistence of vision*, vous ne le regretterez pas ! Histoire de vous accompagner un peu plus loin, nous vous proposons un second script *Pov*, plus complexe celui-ci, à la suite de cet article.

Fred Pesch

La ligne de commande de Pov

En général, un paramètre est précédé de + si on veut valider le paramètre ou de - pour l'inhiber. Les n indiquent la présence de chiffres. Si on indique juste +paramètre, le paramètre prendra la valeur par défaut. Certains paramètres sont utilisés par défaut dans pov.
+An.nn : niveau d'anti-aliasing (de 0.00 max à 3.00 min, 0.3 par défaut).
+Jn.nn : perturbation (bruit) pour l'anti-alias (1.0 par défaut).
+Rn : suréchantillonnage pour l'anti-alias (entre 1 et 9).
+Wnnnn : largeur de l'image en pixels.
+Hnnnn : hauteur de l'image en pixels.
+Qn : niveau de qualité (entre 1 minimum et 9 minimum, radiosité = 10).
+V : diagnostique pendant le rendu.
+D : affichage de l'image (ne marche pas sur toutes les plates-formes).
+X : permet d'interrompre un rendu.
+Lchemin : chemin pour accéder aux fichiers include.
+Ifichier : nom du fichier en entrée (script .pov).
+Ofichier : nom de l'image en sortie (image .tga par défaut).
Attention avec les paramètres d'anti-alias ! Les paramètres courants sont +A0.3 +R2 pour une qualité standard.



Hors série PC Team n°3

spécial micro-ordinateurs de poche

39 F
En kiosque le 30 septembre, avec un CD-Rom

Au sommaire

- L'histoire des micro-ordinateurs de poche
- Les logiciels
- Le hardware
- Des rubriques pratiques
- Les pockets et Internet
- Des interviews d'utilisateurs célèbres
- Sur le CD : retrouvez des centaines de programmes pour vos Pc de poche !

Le Pc dans la poche

Tout sur : Psion, Pilot, HP48, TI92, Newton...



Les halos de Pov 3, une révolution !

Voici un script un peu plus complexe qui utilise des halos pour créer des effets "énergétiques" (combustion, laser).

```
#include "colors.inc"    // Standard Color definitions
#include "textures.inc"  // Standard Texture definitions

camera {
  location < 0, 0, -8>
  look_at < 0, 0, 0 >
}

light_source {
  < 6, 10, -4>
  color White
}

/****** LE FOND ETOILE ******/

plane {
  <0,0,1>, 10
  texture { Starfield }
  hollow
}

/****** LE VAISSEAU ******/

#declare Fuselage =
  polygon {
    6,
    < 0, 4.7, 0>,
    < 3, -1.4, 0>,
    < 1.0, -0.8, 0>,
    < 0, -2.0, 0>,
    < -1.0, -0.8, 0>,
    < -3, -1.4, 0>
    texture { Chrome_Texture }
  }

#declare Cockpit =
  sphere {
    < 0, 1, 0>,0.5
    scale < 1, 3, 1 >
    texture {
        pigment { color rgb <0.3,0.3,1.0> }
      finish {
        specular 1
        roughness 0.1
        ambient 0
        diffuse 0.3
        reflection 0.1
        refraction 1
        ior 1.5
      }
    }
  }

#declare Reacteur =
  union {
    cone {
      < 0, 3.5, 0 >, 0.1
      < 0, 2.5, 0 >, 0.3
      open
                texture  {
Chrome_Texture }
    }
    cylinder {
      < 0, 2.5, 0>,
      < 0, -1.6, 0>,
      0.3
                texture  {
Chrome_Texture }
    }
    cylinder {
      < 0, -1.6, 0>,
      < 0, -2, 0>,
      0.3
      open
      texture { Rust }
    }
  }

#declare Flammes =
  cone {
    < 0, -1.6, 0>, 0.25,
    < 0, -4, 0>, 0.01
     pigment { color rgbt <1,1,1,1> }
     halo {
      emitting
      cylindrical_mapping
      linear
      turbulence 0.4
      color_map {
        [ 0 color rgbt < 0, 0, 1, 1> ]
        [ 1 color rgbt < 0.7, 0.7, 1, -0.5> ]
      }
      samples 10
    }
    hollow
  }

#declare Laser =
  cylinder {
    < 0, 3.5, 0>,
    < 0, 500, 0>, 0.05
     pigment { color rgbt <1,1,1,1> }
     halo {
      emitting
      cylindrical_mapping
      linear
      color_map {
        [ 0 color rgbt < 0, 0, 1, 1> ]
        [ 1 color rgbt < 0.3, 0.5, -1> ]
      }
      samples 10
    }
    hollow
  }

#declare Vaisseau =
  union {
    object { Reacteur translate <-2,0,0> }
    object { Flammes translate <-2,0,0> }
    object { Reacteur translate < 2,0,0> }
    object { Flammes translate < 2,0,0> }
    object { Fuselage translate < 0, 0, 0.05> }
    object { Fuselage translate < 0, 0, -0.05> }
    object { Cockpit }
    object { Laser translate < -2,0,0 > }
    object { Laser translate < 2,0,0 > }
  }

object {
  Vaisseau
  rotate <80, 35, -35>
}

/* LA CIBLE */

/* LE LASER ENEMI */

cylinder {
    < 0, 1, 0>
    < 0, 500, 0>, 0.1
    pigment { color rgbt <1,1,1,1> }
    halo {
     emitting
     cylindrical_mapping
     linear
     turbulence 0.8
     color_map {
       [ 0 color rgbt < 1, 0, 0, 0.7> ]
       [ 1 color rgbt < 1, 0.2, 0.2, -1> ]
     }
     samples 10
    }
    hollow
    rotate -60*x
  }

/* L'EXPLOSION */

sphere {
    < 0, 1, 0>, 2
    pigment { color rgbt <1, 1, 1, 1> }
    halo {
      emitting
      spherical_mapping
      linear
      turbulence 1.5
      color_map {
        [ 0.0 color rgbt <1, 0, 0,  1> ]
        [ 1.0 color rgbt <1, 1, 0, -1> ]
      }
      samples 20
    }
    hollow
}
```



L'image du script.

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY** rubrique **DUC**

LA SEULE ADRESSE POUR VOUS FOURNIR DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SURF SQUIRREL** (A1200)	745 F	Extension mémoire 1 Mo pour Amiga 600	275 F
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	285 F	KIT de transfert de fichiers AMIGA <= > PC (doc. F)	120 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA:45F - les 2: 80 F		SOURIS AMIGA 125 F - 2 pour 220 F - 3 pour 300 F	
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP) 25 F - 3 pour 50 F		Câble Péritel 1.50 m: 75 F Câble Péritel 2 mètres: 95 F	
Lecteur EXTERNE (Méc. SONY / port d'extension) pour TOUS Amigas	425 F	QUADRUPLEUR de MANETTES: 50 F - 4 pour 150 F	
Carte MAGNUM extension RAM A1200 - 8 Mo maximum - Fournie 0ko	375 F	Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	695 F
CARTE SÉRIE HYPER RAPIDE **WHIPPET** PCMCIA (A600/1200)	425 F	Carte **AURA 8 bit** -tous Amigas-	295 F
INTERFACE MIDI PROMIDI	215 F	Câble pour moniteur 1084 D (2 mètres)	125 F
Câble pour moniteur 1084 S (2 mètres)	100 F	Câble pour moniteur 1084 SPI (2 mètres)	115 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 500	285 F	LECTEUR INTERNE AMIGA 600	285 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 1200	285 F	ALIMENTATION 220/240V POUR CD 32	225 F
Boîtier adaptateur 23 broches /15 broches Hi-D (Pièce COMMODORE 390682-01) pour relier un écran PC à un AMIGA: **100 F**			

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

DATA SWITCH POUR AMIGA 500, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, ETC... AVEC **CÂBLE GRATUIT DE RACCORD SPÉCIAL** POUR AMIGA
PERMET DE RELIER PLUSIEURS PÉRIPHÉRIQUES AU MÊME PORT DE VOTRE AMIGA - POUR PORT SÉRIE OU PORT IMPRIMANTE – **PRÉCISEZ, SVP** –
DATA SWITCH POUR CONNECTER 2 PÉRIPHÉRIQUES: **145 FF** - **DATA SWITCH** POUR 3 PÉRIPHÉRIQUES: **175 FF**
DATA SWITCH POUR 4 PÉRIPHÉRIQUES: **185 FF** LES DATA SWITCH SONT ENVOYÉS PAR PAQUET SÉPARÉ

JOYPADS / JOYSTICKS / MANETTES DE JEU SPÉCIALS AMIGA

ACTION PAD (JOYPAD) - Amiga seulement	125 F - 2 pour 220 F	EXECUTIVE MINI JOYSTICK (LORICIEL)	59 F
TAC 30 JOYSTICK (SUNCOM) - 3 BOUTONS FEU - TIR AUTOMATIQUE	99 F	Q STICK (SUNCOM) JOYSTICK DE PRÉCISION	79 F
ERGO STICK (SUNCOM) - JOYSTICK TRÈS ROBUSTE CONSTRUIT D'APRÈS LA FORME DE LA MAIN HUMAINE; IDÉAL POUR JEUX DE FOOTBALL			119 F

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

AmiFile SAFE PRO 2.4+ (F)	365 F	DICE C Compiler 3.2 (avec manuels sur disk)	325 F	DIRECTORY OPUS 5.6 MAGELLAN	495 F
AmiFile SAFE USER 2.4+ (F)	175 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages) 95 F		PC TASK 3.1 -avec guide Français-	375 F
GP FAX v 2.350	375 F	DEVPAC 3.14 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	BLITZ BASIC 2.1	175 F
TERMITE TCP	325 F	HISOFT BASIC 2 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	B.U.M. 9A/9e 10A/10e (4 disks)	65 F
GAMESMITH	525 F	NET & WEB (Contient IBROWSE 1.12e+ complet + MUI) 295 F		B.U.M. 5 /6 /7 /8 (4 disks)	40 F
HISPEED PASCAL (dernière version)	525 F	IBROWSE -version 1.12a+complète- contient MUI 3.8+	245 F	BLITZ SUPPORT SUITE (3 DISKS)	110 F

PC TASK 4.2 avec GUIDE D'UTILISATION EN FRANCAIS **625 F** TTC Port compris

Mise à jour PC TASK 4.2 (software + manuel original complet + guide en Français) 275 F TTC port compris.
Si vous possédez PC TASK version 2 ou 3: envoyez vos disks originaux v2 ou v3 comme preuve d'achat; ils seront retournés intacts avec la mise à jour PC TASK 4.2

DE NOMBREUX JEUX AMIGA SONT TOUJOURS EN STOCK ! (Prix T.T.C. port compris):

A-320 AIRBUS II 135 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F) A1200 95 F	NIGHTHAWK F-117 A 2.0 -v 3.01 . 95 F
A-320 APPROACH TRAINER 95 F	EXILE - A 1200 95 F	ODYSSEY 95 F
BANSHEE (VF) - A 1200 60 F	EXILE - A 600 95 F	PGA GOLF EURO TOUR -A 1200 45 F
B-17 FLYING FORTRESS -600/600- 125 F	F-15 II (Microprose) 125 F	PINBALL FANTASIES AGA -A1200 . 65 F
BLITZTENNIS -CENTER COURT- (F) . 95 F	F-19 STEALTH FIGHTER -A500/2000 . 125 F	PINBALL ILLUSIONS (F) A 1200 95 F
BLITZKREIG (WARGAME) 45 F	FIELDS OF GLORY (WB 2+) 125 F	POWER DRIVE (F) 35 F
BLOODNET (F) -A1200 110 F	FIELDS OF GLORY -A 1200 125 F	RAILROAD TYCOON 125 F
BLOODNET (F) -A500+ /A600 110 F	GUNSHIP 2000 125 F	ROAD RAT - A 1200- (Ecotique) ... 95 F
BRUTAL PAWS OF FURY (VF) 45 F	GUNSHIP 2000 AGA 125 F	SENSIBLE GOLF 95 F
BUBBLE & SQUEAK -A 1200 65 F	HEIMDALL 2 (F) A600/600 75 F	SHAQ FU -A 1200- 60 F
BUBBLE & SQUEAK -A 600 65 F	HEIMDALL 2 (VF) - A 1200 75 F	SILENT SERVICE 2 125 F
CHAOS ENGINE AGA - A 1200 95 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A1200 . 95 F	SKELETON KREW (F) - A 1200 95 F
CHAOS ENGINE 2 (F) A600/600 .. 195 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A600 . 95 F	SLAM TILT (F) - A 1200 145 F
CHAOS ENGINE 2 (F) - A 1200 .. 195 F	JAMES POND 2 (F) -A 1200 35 F	SPECIAL FORCES (Microprose) 95 F
CIVILIZATION 115 F	KICK OFF 3 EURO CH. A500/600 .. 65 F	STARLORD (Microprose) 95 F
COALA - A 1200 95 F	KIND MAKER (VF) 110 F	STRIP POT - A 1200- (Ecotique) 45 F
COLONIZATION (F) 125 F	The LOST VIKINGS (VF) 95 F	SUPER SKIDMARKS 85 F
DESERT STRIKE 95 F	MICROPROSE GRAND PRIX F1 115 F	SUPER LEAGUE MANAGER 75 F
DOGFIGHT (Microprose) 95 F	MINSKIES the Abduction -A 1200 .. 85 F	SUPER LEAGUE MANAGER A1200 ... 75 F
DUNGEON MASTER 2 (VF) A 1200 .. 95 F	MORPH (F) - A1200 35 F	SUP ST. FIGHTER 2 TURBO(F)-A1200 . 95 F
ELITE 2 (Version Française) 125 F	NAPOLEONICS -A 600 65 F	SUPER TENNIS CHAMPION 75 F
EUROLEAGUE MANAGER (2MO RAM) 85 F	NICK FALDO GOLF 35 F	SYNDICATE 70 F
		THEME PARK -A 1200 125 F
		THEME PARK -A 600 125 F
		TOTAL FOOTBALL (Domark) 95 F
		TURNING POINTS -A 500- 55 F
		U.F.O. (A 600) 125 F
		U.F.O. (A 1200) 125 F
		UNIVERSE (VF) 75 F
		VIRTUAL KARTING -A1200 (F) 75 F
		WATCH TOWER (F) -A 1200 45 F
		WHITE DEATH (WARGAME) 45 F
		WING COMMANDER 95 F
		WORMS extensions cart AGA 185 F
		XTREME RACING -A 1200- 75 F
		Xtreme Racing AGA: 2 DATA DISKS 65 F
		ZEEWOLF 1 (NF) 45 F
		ZEEWOLF 2 Wild Justice 65 F
		ZEEWOLF 1 + ZEEWOLF 2 95 F
		ZOOL (F) - A500/600 35 F
		COMPILATION (1) A 1200:
		GUARDIAN + SKIDMARKS + GLOOM 145 F
		COMPILATION (2) A 1200:
		FEARS + ROADKILL + LEGENDS (F) . 145 F

SELECTION AMIGA CD ROM et CD 32 (Prix T.T.C. port compris) - Les "CD ROM" sont pour Amiga 1200/4000 + lecteur CD

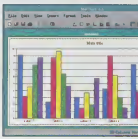
ALFRED CHICKEN (F) 35 F	ELITE 2 95 F	LEGENDS (F) 95 F	ROAD KILL 65 F
BRUTAL PAWS OF FURY (VF) 60 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F) 95 F	LIBERATION CAPTIVE 2 70 F	SPECCY 96 (Amiga + CDROM) 95 F
BUBBA N'STYX (F) 45 F	EXILE 60 F	MAGIC PUNISHER (4 CD ROMS) ... 215 F	STAR CRUSADER (CD-ROM) 95 F
BUBBLE & SQUEAK 75 F	FEARS 85 F	MARVIN MARVELLOUS 45 F	SUPER LEAGUE MANAGER 75 F
CASTLES 2 65 F	GLOOM 85 F	OCTAMED 6 (CD ROM) 199 F	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (F) ... 95 F
CIVILIZATION AGA (Amiga+CDROM) ... 125 F	GUARDIAN 75 F	PINBALL ILLUSIONS 65 F	VITAL LIGHT (F) 45 F
DRAGONSTONE (F) 60 F	HUMANS 1 + HUMANS 2 45 F	PREMIERE (F) 46 F	WORMS (F) 125 F

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus n'également par carte internationale VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS!**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP!**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français. Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-nous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 FF ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande. TRANSACTION MINIMUM 100 FF

OCTOBRE 1997 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

StarOffice 3.1 pour Linux (i386)

Apparue récemment sur le marché déjà fort encombré des suites bureautiques pour Windows95, StarOffice est présentée comme une alternative aux poids lourds du marché. En effet, alors que Microsoft Office regorge de fonctions plus puissantes et plus complexes les unes que les autres, StarOffice est le fruit d'une observation simple : 90% des utilisateurs n'utilisent que 10% des fonctions d'une suite classique.



StarChart, limité mais suffisant.

StarOffice est disponible pour *Linux*, voici la bureautique alternative.

StarOffice est produit par une société allemande jusque-là inconnue : StarDivision. En peu de temps, la "petite" suite est parvenue à se faire une place parmi les grands, et ce particulièrement en Allemagne. En effet, StarDivision détient dans ce pays 30% des parts de marché et fournit son logiciel gratuitement à toutes les institutions scolaires. Lorsque *StarOffice* est apparu pour *Windows95*, sa philosophie était claire : il est anormal d'avoir besoin d'un Pc surpuissant pour s'acquitter de travaux de bureau classiques. StarDivision posa alors son produit en outsider : ce dernier proposait la plupart des outils bureautiques courants, mais nécessitait des ressources matérielles bien moindres que ses concurrents. Le but avoué de ce test est donc d'établir si *StarOffice* est en mesure de permettre à l'utilisateur moyen d'utiliser *Linux* pour faire de la bureautique.

Gratuit... Ou presque

StarOffice pour *Linux* est distribué par Caldera et est fourni sur CD-Rom avec tous les "à côtés" que l'on trouve habituellement dans ce genre de produits (*ArtWork*, etc.). Première bonne nouvelle : l'utilisateur peut télécharger et utiliser gratuitement (à titre personnel uniquement) une version de *StarOffice3.1* totalement fonctionnelle, mais dépourvue de tout enrichissement en provenance de Caldera. Le logiciel s'installe facilement en suivant les instructions du fichier Readme accompagnant les archives. *StarOffice* utilise les bibliothèques *Motif* mais une version statique est également fournie pour les personnes ne possédant pas *Motif*. On peut donc l'utiliser sans rien payer, si ce n'est le coût du rapatriement via Internet (attention tout de même, le répertoire pèse 53 Mo, ce qui représente presque 5 heures de téléchargement avec un modem à 28.8kbs). *StarOffice* pour *Linux i386* en version dynamique ou statique est sur le site ftp.ibp.fr dans le répertoire /pub/linux/staroffice.



StarImage, un peu faible.



StarCalc.

Une suite complète

Cette nouvelle suite propose une architecture classique puisqu'elle se compose d'un traitement de textes *(StarWriter)*, d'un tableur *(StarCalc)*, d'un grapheur *(StarChart)*, d'un logiciel de dessin vectoriel *(StarDraw)*, d'un logiciel de retouche d'images *(StarImage)*, d'un éditeur d'équations *(StarMaths)* et d'un système d'aide contextuelle. *StarWriter* et *StarCalc* sont des logiciels complets et assez semblables à *Word* et *Excel*. Ils présentent toutes les fonctions que l'on est en droit d'attendre d'un traitement de textes et d'un tableur : tableaux, recherche évoluée, feuilles de style, mise en page simple, macro-commandes, etc. De plus, *StarWriter* lit et écrit parfaitement au format *Ms Word 6.0* et *StarCalc* fait de même avec les fichiers *Excel*. Ceci garantit dans une certaine mesure la "portabilité" des documents de l'utilisateur. *StarChart* présente plusieurs types de représentation graphique, mais s'il suffit amplement pour un carnet scolaire, il n'offre pas la souplesse d'utilisation de ses homologues sous *Windows95*. *StarDraw* est un logiciel simple et efficace, certes moins complet que des ténors comme *Illustrator* ou *Corel Draw*, mais de loin plus accessible. Il permet en outre de réaliser très simplement

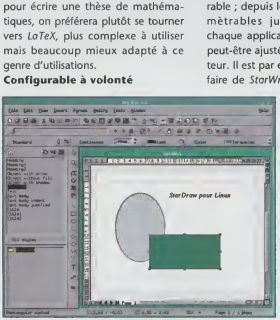
des dessins vectoriels, même évolués. En revanche, *StarImage* est franchement limité, on se demande d'ailleurs ce qu'un logiciel de retouche d'images fait dans une suite bureautique personnelle... A bien y réfléchir, on pourra avantageusement lui substituer *Xv*, *ImageMagick*, ou *The gimp*, logiciels gratuits et plus spécialisés, donc plus complets.

Enfin, *StarMaths* rempli parfaitement son rôle et reste très similaire à l'éditeur d'équations de *Ms Office*. Certes, il n'est vraiment pas pratique de devoir jongler avec la souris et le clavier pour entrer une malheureuse équation, mais ce genre de logiciel n'est prévu que pour un usage occasionnel. Si on cherche un logiciel pour écrire une thèse de mathématiques, on préférera plutôt se tourner vers *LaTeX*, plus complexe à utiliser mais beaucoup mieux adapté à ce genre d'utilisations.



StarMaths, un classique.

Configurable à volonté



StarDraw.

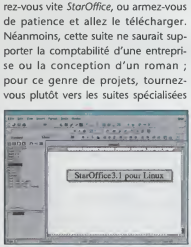
StarOffice se présente comme une vraie suite et non comme une collection de programmes fournis dans la même boîte. L'interface graphique est cohérente et les raccourcis clavier standards. Les différentes applications présentent des caractéristiques ou des fonctions communes, comme la possibilité d'envoyer un document par courrier électronique ou la gestion de l'impression. Sur ce dernier point, *StarOffice* est capable de produire des documents au format PostScript ou Pcl, permettant ainsi d'imprimer son travail sur n'importe quelle imprimante (directement ou indirectement en passant par des logiciels de type Ghostscript, puisque le logiciel utilise le système d'impression standard d'*Unix*). L'application de *StarDivision* présente une interface graphique semblable à n'importe quelle suite sous *Windows*, l'utilisateur ne sera donc pas désorienté par une interface complexe et archaïque que l'on trouve parfois (souvent ?) sur les logiciels *Unix*. Comme la plupart des suites, *StarOffice* est configurable ; depuis les barres d'outils paramètrables jusqu'aux menus de chaque application, tout ou presque peut-être ajusté aux goûts de l'utilisateur. Il est par exemple très simple de faire de *StarWriter* une copie conforme de *Ms Word*. De plus, la suite est entièrement programmée en *Motif*, les utilisateurs un tantinet expérimentés pourront entièrement en modifier le look par l'intermédiaire des ressources.

Quelques faiblesses

StarOffice pour *Linux* semble être un pâle portage de la version *Windows*, ce qui expliquerait sans doute la similitude mais aussi la lenteur de rafraîchissement, même sur un Pentium équipé de 32 Mo de Ram et d'une *Matrox Millennium*. Cela dit, chaque logiciel de la suite est stable et nous n'avons pas découvert de bogue dans le cadre d'une utilisation simple. Il est tout de même surprenant de ne pas trouver une application de type *PowerPoint* (qui, il est vrai, est d'une utilité limitée dans le cadre d'une suite à vocation personnelle et non professionnelle) ni même un logiciel de base de données. Ce dernier, même limité, aurait pourtant trouvé sa place dans une suite bureautique, en tout cas certainement davantage que *StarImage*...

De plus, *StarOffice* souffre encore de quelques défauts de jeunesse, dont les plus pénalisant sont les polices non lissées (ce qui est tout de même un comble quand on sait que *X Window* gère les polices Adobe PostScript Type 1) et la documentation entièrement en allemand (les menus, eux, sont aussi proposés en anglais). Il est à noter cependant que StarDivision et Caldera ont l'intention d'internationaliser chacun des éléments de la suite. Les plus aventureux d'entre nos lecteurs peuvent toujours commencer à traduire les menus (heu... bon courage). L'ensemble reste tout de même lourd à utiliser... Et à télécharger !

En conclusion, si une suite bureautique sert à écrire votre courrier, à gérer votre compte en banque et à imprimer des cartons d'invitations pour les goûters d'anniversaire de vos enfants, que l'anglais ou l'allemand ne vous rebute pas, alors contactez Caldera à info@caldera.com et procurez-vous vite *StarOffice*, ou armez-vous de patience et allez le télécharger. Néanmoins, cette suite ne saurait supporter la comptabilité d'une entreprise ou la conception d'un roman ; pour ce genre de projets, tournez-vous plutôt vers les suites spécialisées



StarWord, presque aussi complet que Word.

ou vers les "usines à gaz", vous y trouverez une finition qui manque encore à la version *Linux* de ce logiciel.

Guillaume Girard

StarOffice

En hausse

▲ *Véritable suite bureautique*

▲ *Configurable à volonté*

▲ *Presque gratuit*

En baisse

▼ *Documentation en allemand*

▼ *StarDraw*

Note

★★★★½

pOS, l'avenir de l'Amiga ?

Ça y est ! Une béta-version de pOS commence à être largement diffusée auprès des particuliers qui en font la demande. Qu'en est-il de son efficacité ?

Nous avons installer l'actuelle version 1.0.27 sur un *A4000/60* doté de 80 Mo de Ram et d'une carte graphique *Cybervision 64/3D*, histoire de voir comment allait se comporter celui que beaucoup pressentent déjà comme le futur système d'exploitation de l'Amiga.

Nouvel OS ou simple interface graphique ?

L'installation à peine effectuée, on se rend vite compte d'une chose. Pour l'instant, *pOS* ne se suffit pas à lui-même, il nécessite qu'un *AmigaOS* bien configuré tourne derrière. Il s'agit de la condition sine qua non pour que l'utilisateur bénéficie de tous ses disques et des modes de sa carte graphique. Difficile, dès lors, de juger de la bonne qualité de cet *OS*. Car comment savoir qui est responsable de la bonne marche de telle ou telle action ? Le drag'n'drop, par exemple. Lorsqu'on fait glisser une icône sous *pOS*, celle-ci laisse derrière elle une longue traînée qui efface la texture des fenêtres survolées. Est-ce parce que les développeurs de *pOS* on oublié de rafraîchir l'écran ou est-ce nos pilotes Cybergraphics qui nagent, une fois de plus, dans la semoule ? Pour l'instant, nous ne pourrons donc juger que la qualité de l'interface graphique.



Pas encore fonctionnel.

Un Workbench amélioré...

Le *Workbench pOS* lancé (oui, l'interface graphique s'appelle ici aussi *Workbench*), on se retrouve dans un environnement très similaire à celui qu'on connaît, le design original des icônes en plus. Les disques sont représentés en haut à gauche et font apparaître une succession de fenêtres lorsque l'on pénètre à l'intérieur. De même, une barre de titre occupe toute la largeur du sommet de l'écran. Première nouveauté, des docks prennent automatiquement place sur le bureau, proposant des racourcis pour atteindre plus rapidement certains logiciels enfouis dans les répertoires. Seconde nouveauté, *pOS* détermine tout seul la nature des fichiers contenus dans les répertoires et leur attribue une icône en conséquence, s'ils n'en possèdent pas déjà une. On touche alors là au point le plus fort de ce système : l'utilisateur n'aura qu'à double-cliquer sur n'importe quelle icône pour voir s'afficher son contenu exact dans une fenêtre. Quelle que soit la nature du fichier, une image Jpeg, une animation Gif ou un document *Amigaguide* se dévoileront aux yeux de l'utilisateur sans que celui-ci ait à passer par une application annexe (*Multiview* sous *AmigaOS*).



Les icônes sont originales.

Mais pas encore complet

Les avantages par rapport au *Workbench* standard s'arrêtent pour l'instant à peu près là. Pour le reste, on notera une bonne stabilité de l'ensemble pour une preview, mais aussi de nombreuses bizarreries de conception. Par exemple, les menus n'apparaissent plus dans la barre de titre mais sous le pointeur de la souris. C'est une bonne idée. Sauf qu'absolument tous les menus apparaissent sous le pointeur de la souris. Il aurait été plus malin de ne faire apparaître que ceux correspondant à l'objet survolé (icône, fenêtre, fond d'écran, etc.). Pire, les possibilités de configuration sont on ne peut plus précaires : impossible de modifier soi-même ses icônes, de définir quels programmes on souhaite retrouver dans le dock ou même de changer de résolution. Qu'on ne puisse pas le faire par Drag'n'drop relève déjà de la publicité mensongère (cette qualité est censée être l'apanage de *pOS*). Mais, qu'en plus, on soit obligé de retourner sous *AmigoOS* pour modifier divers paramètres, cela relève presque de l'amateurisme.

Bref, *pOS* est encore trop jeune pour être séduisant. C'est d'ailleurs pour cela que cette version n'est qu'une "preview". Néanmoins, nul doute que ses concepteurs ne vont pas tarder à modifier tous ces petits défauts. A suivre...

Yann Serra



Les possibilités de configuration sont très limitées.

pOS 1.0.27

En hausse

▲ *Reconnaissance automatique du type de fichiers*

▲ *Déplacement intégral des fenêtres*

En baisse

▼ *Possibilité de configuration inexistante*

▼ *Nombreux bogues graphiques*

Note

★★★

SongPlayer 1.0

Décidément, l'audio est à l'honneur en ce moment sur Amiga. Voici un player des plus complets.

On a pu découvrir sur Aminet, au cours de ces dernières semaines, au moins trois ou quatre interfaces graphiques pour Mpega. Certaines sont en *Mui*, d'autres en *Gui* ou encore en *Gadtools*. Mais comme on n'est jamais mieux servi que par soi-même, Stéphane Tavenard, l'auteur de *Mpega*, a décidé de développer lui aussi une interface (en *Mui*, ce coup) pour son player de fichiers audio. *SongPlayer* reconnaît tous les formats standards de fichiers audio, comme le Wave ou l'Aiff, et pas seulement le Mpeg. L'intérêt de *Songplayer* est de pouvoir agir sur les caractéristiques du son en cours d'écoute, comme par exemple régler le volume et la balance, amplifier les basses et les aiguës, jouer avec l'effet de stéréo... Tout comme *Mpega, SongPlayer* tire profit des nouvelles librairies Ahi, ce qui lui assure une compatibilité avec toutes les cartes sonores, et permet ainsi d'avoir une qualité d'écoute optimale.

Une fonction karaoké !

Deux autres fonctions intéressantes ont été incluses dans *SongPlayer* : des équalizers graphiques et un karaoké. Les équalizers sont de deux types, l'un en cadran et l'autre en ligne. Ils sont simples, mais propres, et rajoutent un peu d'animation sur l'écran du Workbench. La fonction karaoké, pour sa part, est très originale : très simplement, grâce à l'éditeur intégré, on pourra sous-titrer tous nos extraits sonores et synchroniser les paroles avec la musique d'un simple clic de souris. Le résultat est saisissant : les paroles s'affichent en même temps que défile une chanson ! Voilà de quoi s'entraîner avant d'être invité dans une émission d'Arthur ou, pire, au Millionnaire.

Vincent Oneto

Songplayer 1.0

En hausse

▲ *Tous les formats audio reconnus*

▲ *La fonction karaoké*

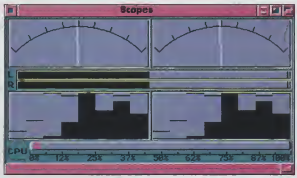
▲ *Le support de Ahi*

En baisse

▼ *Rien*

Note

★★★★½



Un bien bel équalizer.

Packmaster,
ou comment utiliser les CD de Dream sans souci

Utilitaire de compactage/décompactage très puissant, Packmaster vous évitera de taper d'interminables lignes de caractères.

Depuis son apparition en couverture du magazine au mois de juin, le CD-Rom de Dream ne cesse de déchaîner les passions. Seule petite ombre à cette euphorie toute justifiée, de nombreux lecteurs sont encore obligés de taper de longues lignes de commandes dans une fenêtre Shell (vous savez, "Lha x...", faute d'avoir trouvé un moyen plus simple. Heureusement, *Packmaster* est arrivé !

Absolument génial

Ecrit en *Blitz basic 2.1* par Frank Steffen, *Packmaster* est un cardware (si on aime le logiciel, il est sympathique d'envoyer une carte postale à l'auteur) dont le but est de remplacer les lignes de commandes par une interface graphique des plus intuitives. Il consiste en une fenêtre comprenant à gauche la liste des modes de compression (*Lha*, bien sûr, mais également *Dms, Lzx, Lhasfx, Pgp* et *Zip*) et à droite divers paramètres concernant l'enregistrement des données. Car, en plus d'offrir un moyen simple de décompression, *Packmaster* va même vous permettre de créer vous-même des archives. Le fonctionnement est simple : on clique sur le bouton File, on choisit un fichier à décompresser dans le requester qui apparaît, puis on clique sur le bouton Decrunching. Et hop ! L'archive est décompressée en Ram sans même qu'on ait eu besoin d'ouvrir une fenêtre Shell ! Un logiciel tout bonnement indispensable. A noter qu'il faudra copier les commandes *Lha, Dms* et autres *Lzx* dans le répertoire C de votre disque dur.

Yann Serra

Packmaster 1.9

En hausse

▲ *Simplicité d'emploi extrême*

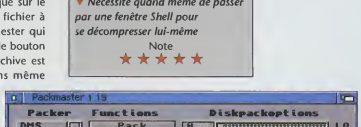
▲ *Reconnaissance de la plupart des archives*

En baisse

▼ *Nécessite quand même de passer par une fenêtre Shell pour se décompresser lui-même*

Note

★★★★★



Une interface intuitive.

Tcm

Les logiciels de dessin vectoriel commencent à pulluler sur Unix. Voici un cas un peu particulier puisqu'il s'agit ici de créer des diagrammes techniques...

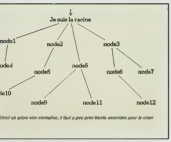
Si vous aimez le dessin vectoriel pour la liberté d'expression qu'il procure, passez votre chemin. *Tcm* est en effet complètement dédié à la réalisation de diagrammes techniques. Il ne s'agit pas ici de retrouver les fonctions courantes des logiciels de dessin vectoriel (dont *xfig* est un digne représentant) mais plutôt des fonctionnalités très spécifiques. L'idée est de créer un diagramme "standardisé" et de vérifier son "fonctionnement".



Choisissez votre module !

Conception modulaire

Chaque type de diagramme (15 au total) est pris en charge par un module spécifique du programme. Cette conception modulaire permet de ne pas s'emmêler les pinceaux et d'être sûr de n'utiliser à chaque fois que des outils spécifiques au diagramme que l'on veut réaliser. Pour commencer, le module générique de création de diagrammes permet de s'adapter à l'interface très efficace de ce programme. Encore une preuve de la puissance du toolkit motif (nous en reparlerons dans un autre Dream). La fenêtre principale de ce module (dont le petit nom est Tgd) est divisée en quatre parties : la surface de travail (feuillle), les outils "noeud", les outils "lien" et la barre de menus.



Une famille nombreuse.

Un diagramme générique est tout simplement un ensemble de noeuds (rectangle, cercle, ellipse, losange, etc.) reliés les uns aux autres par des liens (avec ou sans flèches, pointillés, courbe, etc.). Chaque noeud et chaque lien peut être accompagné de texte (police, format et taille modifiable).

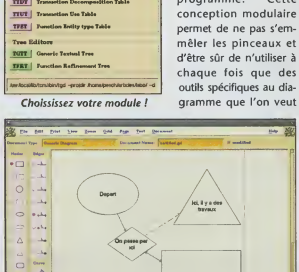
Premiers pas ...

Après avoir sélectionné un type de noeud (par exemple une ellipse en pointillés) et un type de lien (une flèche simple), un clic sur le bouton gauche de la souris dans la zone de travail permet de rajouter un noeud. Sa taille est prédéfinie mais on peut la changer en utilisant les poignées qui l'accompagnent (lorsqu'il est sélectionné). En cliquant une nouvelle fois au centre du noeud, un petit curseur apparaît, on peut dès lors saisir le texte correspondant. Il est ensuite possible de déplacer, modifier ou effacer ce noeud à loisir. Pour relier deux noeuds, on clique avec le bouton du milieu de la souris sur le noeud source et on glisse jusqu'au noeud destination. La flèche est alors créee automatiquement. Et si on déplace un des deux noeuds, la flèche changera d'orientation automatiquement. Magique ! Il est aussi possible d'ajouter du texte au dessus de la flèche en cliquant au centre de cette dernière.

L'outil de l'ingénieur ...

Ce principe de fonctionnement se retrouve dans tous les autres modules du programme. Et quels modules : on peut ainsi créer des Dfd (Data flow diagram, un classique du génie logiciel), des graphes de récursion ou encore des diagrammes de réseaux. Avec ces modules spécifiques, on trouve aussi des fonctions de vérification ou d'exécution du diagramme, c'est très puissant mais réservé aux connaisseurs. Il y a aussi un éditeur de tables (génériques, décomposition de transactions, utilisation, etc.) et d'arbres (génériques, arbre de raffinement de fonction). Ce dernier type de diagramme (les arbres) est souvent fastidieux à réaliser. Ici, il suffit de placer les noeuds et de relier les enfants aux parents selon la méthode décrite pour le module générique. C'est simple, rapide, et efficace. Une fois nos ouvrages terminés et vérifiés, nous pouvons les imprimer (postscript) pour épater les amis. Il est aussi possible de faire un fichier Eps (encapsulated postscript) pour pouvoir réutiliser le diagramme dans un autre logiciel (par exemple, dans un fichier *latex*). *Tcm* est donc un outil hautement spécialisé mais qui pourtant peut servir dans de nombreux cas (grâce aux modules génériques), c'est par exemple un complément intéressant aux fans de *latex*. Il est quand même dommage de ne pas pouvoir "personnaliser" les diagrammes : c'est du noir sur blanc, sans fioritures. Mais de toute façon, il ne s'agit pas ici d'épater la galerie, mais de créer rapidement et facilement des diagrammes "parlants" ... Pari réussi !

Fred Pesch



Artistes, passez votre chemin !

Tcm 1.3.6

En hausse

▲ *Interface jolie et efficace*

▲ *Fonctions "automatiques" appréciables*

▲ *Un outil spécialisé qui fait bien son boulot*

▲ *Les modules génériques*

En baisse

▼ *Peut-être un peu trop spécialisé (on aimerait un module super-générique)*

▼ *Impossible de modifier le tracé (c'est du 1 pixel noir sur blanc et puis c'est tout)*

▼ *Format des graphes propriétaire*

source :

The http://www.cs.vu.nl/~tcm

Note

★★★★☆

Amiwm

Très drôle. Dans la famille des window managers, voici... Le simulateur de Workbench !

Vous avez dû vendre votre bel Amiga pour acheter un Pc ? Vous venez de découvrir avec enchantement *Linux* et *X Window* ? Et bien voici un nouveau window-manager pour X. Celui-ci fera ressembler votre environnement *X-Window* au Workbench 3.1 ! *Amiwm* est un window-manager, ce qui signifie qu'il ne changera pas le look des gadgets utilisés dans les applications, mais uniquement les décorations de fenêtres et les menus. Néanmoins *Amiwm* émule le fonctionnement graphique du Workbench : il permet de créer des écrans (équivalents d'un bureau virtuel pour les autres window-mangers) et de les faire coulisser comme sur Amiga.
Par ailleurs, seuls les menus du window-manager sont gérés, et les applications continueront d'afficher leurs propres menus comme auparavant. Les intitulés du Workbench sont fidèlement reproduits même si, bien sûr, certains n'ont pas de sens sous X. Elles sont alors grisées. Le menu Tools, par exemple, est personnalisable pour accéder rapidement aux applications favorites.

Presque parfait

Evidemment, le pointeur de souris est toujours géré par *X-Window*, ce qui n'a rien de comparable du point de vue fluidité avec le système des sprites sur Amiga. Seul regret : dans la version testée, la couleur des différents éléments graphiques (menus, bords de fenêtres) n'est configurable qu'en modifiant la couleur correspondante sous *X Window*. Ce procédé peut être dangereux car l'encre concernée peut être utilisée par une autre application.

Guillaume Girard



Nostalgique de l'Amiga ?

Amiwm

En hausse

▲ *Ressemble au Workbench*
▲ *Ecrans multiples*
▲ *Personnalisable*

En baisse

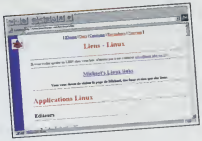
▼ *Mais ce n'est pas le Workbench*

Note

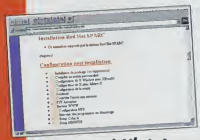
★★★★☆

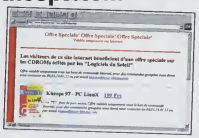
Tout l'univers de Linux sur le Web !





www.linux-kheops.com





N'hésitez pas à vous connecter !

Logiciels du Soleil

1, rue Pasqualini - BP 112 - 06 802 Cagnes sur mer cédex - tél : 04 93 14 01 55 - fax : 04 93 14 36 75

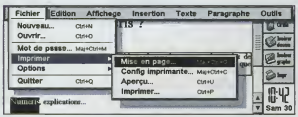
•Les documentations
(format html ou téléchargeable)
Manuel utilisateur RedHat 4.2, Debian 1.2.9, Slackware 96 3.2... Guide XFree86 3.2, Metro X, configuration noyau 2.0/2.1... Le guide du Rootard, Linux Facile, etc.

•Les liens Linux
Où trouver éditeurs de textes, éditeurs html, clients email, browsers, tableurs, traitements de textes, gestionnaires de fichiers, utilitaires systèmes, utilitaires graphiques... Les acteurs commerciaux du monde Linux
Les Web-zines consacrés à Linux

•La liste des produits Linux par Kheops
Le catalogue des produits, les promos du mois, les revendeurs en France...

Psion Series 5, le compagnon alternatif

L'offensive annoncée des pockets à base de WindowsCE a poussé le leader Psion à développer dans le plus grand secret le Serie 5. Les améliorations justifient-elles ce saut en avant dans la gamme ?

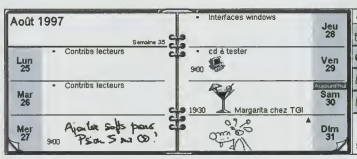


Un véritable OS.

Première agréable surprise : le *Psion 5* est équipé d'un véritable clavier mécanique, une innovation sur ce genre de machines ! L'ouverture de ce *Psion* provoque un glissement du clavier sur environ 3 centimètres, dévoilant des touches plastiques semblables à celles d'un ordinateur de bureau. Malgré le faible espacement des touches, l'ensemble reste assez précis. La machine, elle-même, ne mesure que quelques millimètres de plus que la gamme *3a*. Les autres caractéristiques notables dépendent de la synergie entre le hardware et le software. En effet, le processeur est un 32 bits Risc Arm 7100 à 18,432 Mhz, exploité par le nouvel Os *Epoc 32*. Grâce à lui, 16 niveaux de gris sont maintenant disponibles, donnant aux applications un look réellement agréable. L'écran, rétro-éclairé, est légèrement plus grand que celui des *3a*, et propose une résolution de 640x240 pixels (le double des *Series 3a*). Innovation de taille : le stylet. Nullement destiné à la reconnaissance de caractères, il sert de dispositif de pointage, et s'avère extrêmement pratique pour naviguer dans les menus ou le tableur. Mieux, on peut même signer des documents avec ! A noter que les designers de Psion ont eu l'excellente initiative de donner au stylet une coupe triangulaire, qui l'empêche de rouler sur une table inclinée.

Le fonctionnement

L'écran principal affiche les icônes des principaux documents et dossiers, exactement comme tout autre Os graphique pour micro-ordinateur. Les noms de fichiers et de répertoires peuvent avoir 256 caractères, bien que seuls les 40 premiers soient affichés sur l'écran système. De réels efforts ont été consentis pour oublier les raccourcis clavier exotiques du *Serie 3* et utiliser les standards de facto : Ctrl-X pour couper, Ctrl-C pour copier, Ctrl-V pour coller... Le *Psion 5* dispose maintenant d'un panneau de préférences compact, évitant à l'utilisateur de parcourir d'interminables menus. Là encore, l'expérience d'autres systèmes, comme *MocOS*, a été pleinement assimilée. Les icônes des applications intégrées (traitement de texte, tableur, base de données, agenda, dessin, calculatrice scientifique, etc.), ainsi que les réglages zoom et le couper coller, sont affichées autour de l'écran, contrairement aux *Serie 3*. Chaque programme bénéficie de menus clairs et pratiques, les changements de polices, styles et attributs sont visualisés à l'écran (wysiwyg), le traitement de texte est complété d'un dictionnaire assez rapide... A l'usage, le *Psion 5* se comporte comme un véritable ordinateur de bureau !



Le stylet permet d'incorporer des dessins.

Des bonus incroyables

Trois boutons sont accessibles sous le Psion pour lancer un enregistrement, l'arrêter ou l'écouter et, ceci, machine fermée. Un dictaphone, en quelque sorte... Un port IrDA est disponible, ainsi qu'un port RS232 à 115kpbs, et un port pour cartouches au standard *CompactFlash*. Attaquant *WindowsCE* sur son propre terrain, le *Psion 5* est capable d'échanger sans douleur ses données avec un Pc sous *Linux* (logiciel *P3nfs*), un Amiga (logiciel *AmigaNcp*), un Risc Pc (*A-Link*) et un compatible Atari (logiciels *S3-st* et *Trafic*). A noter que la plupart de ces logiciels supportent juste pour l'instant le *Psion Series 3*, mais qu'une update ne devrait pas tarder à arriver. L'autonomie annoncée des 2 piles R6 est de 35 heures, mais l'utilisation normale indique plutôt 20 heures,



Le Psion 5.

avec usage réduit du rétro-éclairage et d'écrans en plusieurs niveaux de gris. A noter que la machine désactive automatiquement les fonctions gourmandes comme le son lorsque les piles sont faibles (*Epoc32* a la délicatesse de prévenir l'utilisateur dans ce cas !). Seul véritable regret : le prix. Il faudra compter environ 5000 francs pour une machine dotée de 4 Mo de Ram.

Frédéric Botton



Un enregistreur intégré.

Psion Series 5

En hausse

▲ *Du niveau d'un micro-ordinateur récent*

▲ *Le système de pointage*

▲ *Le clavier mécanique*

En baisse

▼ *L'autonomie*

▼ *Le prix*

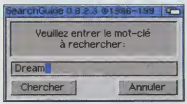
Note

★★★★★

Le CD-Rom Amiga news 96

C'est devenu une tradition : tous les ans, l'éminent grand frère de Dream réunit toutes ses archives sur un unique CD-Rom. Une compilation in-dis-pen-sa-ble !

Pour les deux ou trois personnes dans le monde qui ne le sauraient pas encore, *Amiga news* est l'autre magazine français consacré à l'Amiga. Référence indiscutable en matière d'actualité et de connaissance technique, l'éditeur News Edition a décidé de compiler une fois l'an tout le contenu de ses mensuels sur CD-Rom. Le *CD Amiga news 96* est donc avant tout une immense base de données regroupant tous les articles et toutes les photos parus durant l'année 1996. Ces données se consultent au travers d'un document au format *AmigaGuide* des mieux élaborés : comme sur le Net, il suffit d'entrer un mot-clé pour obtenir dans l'instant la liste de tous les textes ou photos ayant un rapport avec le sujet demandé. Mieux, un second document, nommé "Recherche" permet d'obtenir le résumé de n'importe quel test paru dans le magazine depuis 1986.



La recherche, très pratique.

Et ce n'est pas tout

En guise de bonus, *Amiga news* propose également sur son CD une compilation des dernières disquettes Dp de la collection *Dpat* (numéros 110 à 133), ainsi qu'un trombinoscope au format Jpeg des acteurs du marché Amiga (nous y sommes...) et quelques tiroirs réservés aux associations, particuliers et autres constructeurs. On y trouve, pêle-mêle, la collection d'images de Jac Pourtant, une pub pour le fanzine *Amigazette83* et une démo de *Gestocompte*, édité par Afle. Du tout bon.



Une base de données complète.

Yann Serra

Amiga news 96

En hausse

▲ ***Base de données immense***

▲ ***Ergonomie de l'ensemble***

▲ ***Bonus***

En baisse

▼ ***Pourrait faire croire qu'on peut jeter les exemplaires de l'édition papier de 1996 (ce qu'il ne faut pas faire)***

Note

★★★★★

Mdc, ou comment copier absolument toutes vos disquettes

Xcopy et Superduper commencent à dater un peu : ils ne supportent pas d'autre format de disquette que l'Ofs. Heureusement, Mdc résout ce problème.

Mdc, pour *Multi device copier*, est un logiciel freeware écrit par Tomasz Korolczuk et dont l'intérêt est de savoir copier toutes les disquettes. Il faut savoir que depuis le très populaire *Xcopy*, le formatage des disquettes sur Amiga a sensiblement évolué. Non seulement la machine sait désormais tirer parti des disquettes haute densité, mais l'avènement des systèmes *2.0* et *3.0* a démocratisé les formats spéciaux, tels le *MS/Dos* (pour relire les disquettes venues du monde Pc) ou *Diskspare*, qui permet d'obtenir près d'1 Mo sur une disquette Dd (2 Mo sur une Hd). Jusqu'ici, l'utilisateur qui voulait faire la copie d'une disquette récente était obligé de passer par de multiples opérations manuelles : copie des fichiers, ré-installation du bootblock, etc.

Heureusement *Mdc* vient enfin combler cette carence.

Pas encore parfait

Présenté sous la forme d'une petite fenêtre Workbench, *Mdc* reconnaît tous les formats Amiga et Pc (double ou haute densité, nombres de secteurs spéciaux, etc.). En ce sens, son interface dispose même d'un paramètre pouvant étendre la copie jusqu'à la 82e piste (ce que peu de lecteurs atteignent). Très puissant, il souffre tout de même encore de deux défauts : il affiche une requête inutile s'il ne trouve pas les lecteurs Pc0: ou Ds0: (ce qui est le cas lorsqu'on utilise *MultiFileSystem*) et ne présente l'évolution de la copie que sous la forme d'une jauge. Employer une grille, comme c'est le cas habituellement, eut été plus approprié pour repérer les éventuelles pistes défectueuses.

Yann Serra

Mdc

En hausse

▲ ***Reconnaît tous les formats de disquette***

▲ ***Va jusqu'à la 82e piste***

En baisse

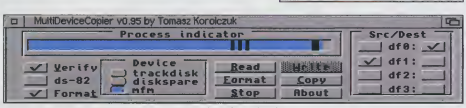
▼ ***Ne reconnait pas le format MacOS***

▼ ***Absence de grille de visualisation***

▼ ***Affiche des requêtes inutiles***

Note

★★★½



Une interfoce simple.

STinG, le Ppp nouveau est arrivé

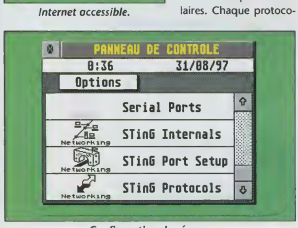
Ça y est ! Les compatibles Atari vont enfin pouvoir se connecter sur Internet par l'intermédiaire de n'importe quel provideur français ! Un événement.

Jusqu'à présent, ce qui frustrait le plus l'utilisateur d'Atari qui voulait se connecter sur Internet était la non gestion du protocole *Ppp* sur sa machine (protocole le plus utilisé par les fournisseurs d'accès français). Ce gros manque vient d'être réglé avec l'arrivée de la nouvelle version de *STinG* (*St internet next generation*, rien à voir avec le chanteur). *STinG* est une pile *Tcp/Ip* freeware qui se lance au démarrage de la machine, et qui reste dans le système. Elle est compatible avec *Stick* en ce qui concerne la programmation, ce qui permet d'utiliser tous les logiciels du package Www prévus pour *Stick*, *tels Cab*, *mgFtp*, *Newsie* ou *Antmail*. Une petite note pour les spécialistes du réseau : contrairement à *Stick*, qui ne gère que les protocoles *Tcp* et *Udp*, *STinG* permet d'utiliser l'*Icmp*. Très complet, *STinG* ne gère bien entendu pas seulement le *Ppp*, il permet de se connecter avec le protocole *Slip* encore en vigueur, ainsi qu'avec sa version compressée, le *Cslip*.



Internet accessible.

La conception du logiciel est des plus modulaires. Chaque protocole ou pilote fait l'objet d'un fichier à part (reconnaissable à l'extension .stx) qu'il suffit de rajouter lorsque l'on veut utiliser, par exemple, une carte réseau ou un encore un autre protocole (comme *Ipx/Spx*, si le cœur vous en dit). Les pilotes livrés dans une version utilisable sont le pilote interne (heureusement) et le pilote série. La présence d'autres pilotes laisse imaginer des évolutions fort sympathiques : gestion de la prise Centronics, de cartes Ethernet et du connecteur *AppleTalk* (présent sur les Atari *Falcon* et *Tt*).



Configuration du réseau.

L'installation

Il suffit de récupérer l'archive de *STinG* (directement sur le CD de ce numéro dans le répertoire Atari) et de la décompresser dans un répertoire du disque dur. On copiera ensuite le fichier sting.prg du dossier auto dans le dossier auto normal de votre disque dur (normalement sur c:) et le fichier .inf à la racine de votre partition de boot. Ce fichier contient le répertoire où se trouvent les fichiers pilotes .stx. On peut le modifier avec un éditeur de texte pour y préciser l'emplacement du répertoire dans lequel on vient de décompresser *STinG*. Il ne reste plus qu'à copier les fichiers du répertoire Cpx dans le répertoire de votre disque dur gérant habituellement les fichiers Cpx (modules du panneau de contrôle). Si vous avez un ancien *Tos*, non livré avec xcontrol.acc, vous pouvez toujours utiliser *Cops*, présent dans le répertoire Atari du CD).

La configuration

La configuration du module réseau se fait au moyen de trois Cpx : - *Sting Internal* permet de voir les différents modules chargés, *Sting Port Setup* permet de choisir/configurer les ports de communication, dans le cas où l'on se connecte directement, et *Sting Protocols* permet de définir les différents paramètres des protocoles. La connexion se fait au travers du module *Dialer*, qui se présente sous la forme d'un programme. Quelques utilitaires sont intégrés pour renseigner l'utilisateur sur divers paramètres, comme les statistiques (que l'on peut utiliser pendant la connexion), le fait de pouvoir joindre ou pas une autre machine (ping) ou le chemin parcouru jusqu'à un ordinateur particulier (*Traceroute*). La configuration est très simple, tout se fait au travers d'un formulaire (ouf ! pas de fichier à éditer) dans lequel on précise les paramètres du modem (chaîne d'initialisation, commande de numérotation...), le script de connexion, les paramètres du port utilisé (l'adresse Ip, le protocole en vigueur, le Mtu...), l'adressage (adresse du serveur de nom de votre provider, nom de votre domaine...) et encore quelques autres paramètres tous plus divers les uns que les autres (tel le nom du port série ou la gestion du routage).



Le Ppp, enfin !

Le développement

STinG est livré avec les fichiers d'entête C nécessaires à l'écriture de nouveaux pilotes ou de clients. Ces fichiers sont compatibles avec *Pure C*, quelques légères modifications devront y être effectuées si l'on souhaite passer par un autre compilateur. En résumé, le remplaçant de *Stick* est là ! Et il est in-dis-pen-sa-ble ! Vous n'aurez plus aucune excuse pour ne pas vous connecter. A bientôt sur le réseau !

David Curé - cure@cnam.fr

STinG

En hausse

▲ *Gestion du protocole Ppp*

En baisse

▼ *Rien*

Note

★★★★★

Bitmap View 4, le gestionnaire d'images

Shorewore français développé par Christophe Boyanique, Bv4 est un logiciel permettant de lire, d'afficher et de sauvegarder des images.

Ça devient une mode, comme beaucoup d'autres utilitaires de manipulations graphiques, *Bv4* utilise le système de modules *M&E* mis au point par la société Parx (http://www.parx.fr/). Ce système permet de développer des logiciels sans se préoccuper des formats d'entrée, de sortie ni de la gestion des différentes cartes graphiques existantes sur les compatibles Atari. L'intérêt est ici que *Bv4* peut reconnaître un très grand nombre de formats de fichiers, rendus populaires par les *M&E* (Gif, Tiff, Jpeg, mais aussi Img et Pic).

Simple et efficace

Bv4 permet de réaliser des travaux de façon automatique, sur tout un répertoire notamment. Une fonction particulièrement utile pour, par exemple, convertir d'un seul coup toute une série d'images initialement sauvegardées sous différents formats. Mieux, la fonction Slideshow permet à l'utilisateur de regarder les Photo-CD de son dernier voyage comme s'il s'agissait d'une projection. Le temps et l'ordre d'affichage de chaque image sont paramétrables à souhait.



Une petite projection privée ?

Et bien plus encore

Grâce aux modules *M&E*, *Bv4* peut même piloter un scanner pour digitaliser ses photos ou autres dessins sur papier. Et une fois que les images seront affichées à l'écran, rien n'empêchera l'utilisateur de procéder à l'opération inverse : les imprimer. Si on pensera à passer par défaut par les pilotes *Gdos* pour envoyer nos données à l'imprimante, l'utilisateur averti sera bien inspiré de tirer parti, ici encore, des modules *M&E*. Ces derniers sont en effet seuls capables à gérer les derniers modèles d'imprimantes couleurs. Même s'il ne paie pas de mine, *Bitmap view 4* devient vite indispensable !

David Curé - cure@cnam.fr

View 4

En hausse

▲ *Le nombre de formats reconnus*
▲ *La simplicité d'utilisation*
▲ *La vitesse*

En baisse

▼ *Rien à signaler*

Note

★★★★★

Saturne Party V

La plus grande démo-party française !

Compétitions sur écran géant et maxi-sono

50 % du prix des entrées est redistribué en lots aux 3 meilleurs de chaque compétition !
Démo Pc
Démo Amiga
Démo 64 Ko (communs à l'Amiga et au Pc)
Dessin
Image de synthèse
Musique
Wild compo (toutes machines et vidéo)

Où ?

Chelles (77)
Centre Culturel
Place des Martyrs
En transport en commun : de la Gare de l'Est (Paris), prendre le train pour Chelles-Gournay. Chemin fléché de la gare de Chelles au Centre Culturel.
En voiture : de Paris, prendre A104 direction Lille. Sortir à Chelles et suivre le parcours fléché. Parking sur place.

Un événement incontournable !

Revendeurs informatiques
Ecran géant et sono
Compétition primée de jeu en réseau (Duke)
Crash compo
Restauration
Possibilité d'hébergement sur place (prévoir un sac de couchage)



Du Vendredi 31 octobre 10h00 au Dimanche 2 novembre 14h00

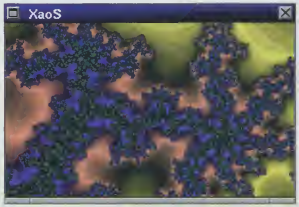
Entrée : 150 F pour 3 jours
Gratuit pour les filles

Renseignements au 01 40 37 32 18, Email info@saturne.org, Web : www.saturne.org
Avec la participation de pc team et de DR EAM

Xaos

Xaos n'est pas un nouveau système d'exploitation mais un de ces programmes dont on ne peut pas se passer.

Xaos est un générateur de fractales conçu uniquement pour être joli à regarder, sans aucune utilité pratique. Il s'agit en fait d'un zoomer : à l'aide de la souris, on dirige le déplacement, tout en se rapprochant ou en s'éloignant de l'image pour explorer ces mondes passionnants que sont les ensembles de Mandelbrot. L'animation est en temps réel et d'une fluidité impeccable. *Xaos* propose une dizaine de types de fractales différentes, allant du Mandelbrot (degré 2 à 6) aux Phoenix et autres Barnsley. Malgré l'impressionnante rapidité des calculs, le rendu est toujours excellent... à condition d'avoir suffisamment de couleurs disponibles sur sa palette ! Xaos peut se contenter du mode 256 couleurs, mais il n'en reste alors plus beaucoup pour les autres applications.



De belles fractales.

Même en mode texte !

Xaos peut tourner dans plusieurs environnements différents : il possède plusieurs pilotes via lesquels il est possible de choisir son mode d'affichage. L'exécutable fourni possède, outre le pilote X, un pilote SvgaLib (mode graphique plein écran, directement à partir du Shell et sans passer par X) et, plus étonnant, un pilote mode texte ! Ce dernier est le plus lent des trois, mais reste le plus impressionnant : il dessine une image aussi complexe qu'une fractale uniquement avec des signes alphanumériques et en temps réel. A quand un mpeg-player en mode texte ? *Xaos* est en outre conçu de telle sorte que rajouter un pilote pour *Risc Pc* ou Amiga, par exemple, est assez simple.

Lorsque l'on sait que ce freeware dispose de surcroît d'un mode "autopilot" dans lequel il n'est même plus nécessaire de tout diriger à la main, lancer une ou deux fois *Xaos* sur son bureau avant de commencer à travailler devient vite un réflexe !

Jakub Zimmermann.

Xaos

En hausse

- ▲ *Animation*
- ▲ *Esthétique*
- ▲ *Portable partout*

En baisse

- ▼ *Rien*

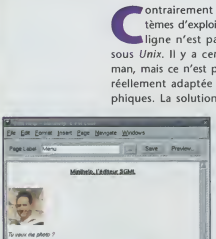
Note

★★★★★

MiniHelp

Programmeurs, programmeuses, pensez à vos utillsateurs, rajoutez de l'aide en llgne dans vos programmes... Avec Minihelp !

Contrairement à d'autres systèmes d'exploitation, l'aide en ligne n'est pas standardisée sous *Unix*. Il y a certes les fameux man, mais ce n'est pas une solution réellement adaptée aux outils graphiques. La solution la plus simple consiste à utiliser un "butineur" html (*Mosaic*, *Netscape*, etc.) et de charger des fichiers en local, à savoir les fichiers d'aide du programme que vous utilisez.



Une aide standard, c'est mieux.

L'utilisation du *Html* permet de rajouter une dimension interactive aux documentations. Mais qui voudrait lancer *Netscape* pour lire la documentation d'un programme relativement petit ? Les plus motivés produisent leur propre système d'aide mais c'est un travail assez laborieux et souvent peu standard, voire difficilement réutilisable. Des solutions existent mais sont souvent restrictives au niveau licence (*Mosaic* par exemple). Il nous faudrait un Free software, simple, petit et efficace...

Heureusement, Minihelp est arrivé ...

Ce petit programme en *Tcl/Tk* risque bien de vous (vous, les programmeurs) changer la vie. Il s'agit d'un éditeur Wysiwyg de documents *Sgml* et d'un visualiseur idoine... Les documents *Sgml* sont proches du *Html*, avec une structure plus simpliste. Les possibilités sont également réduites mais il est possible de créer des documents comportant du texte dans différents formats, des images (format gif) et bien sûr des liens hypertextes. En clair, il y a tout ce qu'il faut pour créer des documentations claires et efficaces. L'avantage du *Sgml* est qu'il existe des outils permettant de créer des fichiers *LoteX* (pour l'impression), *Html* (pour mettre la documentation sur site web) ou encore *Ascii* à partir d'un unique source *Sgml*. Une fois la documentation achevée, on peut la visualiser avec *Viewer.tcl* et le tour est joué. Il ne reste plus qu'à utiliser le code de *Viewer* dans nos programmes et voilà notre application documentée de belle façon... Petit et sans prétention, *Minihelp* rempli son rôle à merveille.

Fred Pesch

Minihelp 1.1 b3

En hausse

- ▲ *Idéal pour documenter des programmes sous X Window*
- ▲ *Editeur Wysiwyg pratique et puissant*
- ▲ *Visualiseur tout petit*
- ▲ *Utilisation du Sgml*

En baisse

- ▼ *Pas vraiment d'intérêt pour le non-programmeur*

source :
http://public.logica.com/~kempsonc/mh_index.htm

Note

★★★★★

Tout l'univers du PC



Chaque mois, le magazine 2 CD-Rom 38 F

1

Black sect en version complète pour vous et rien que pour vous !



2

Compressez vos vidéos .avi en Mpeg grâce à la démo de Lsx-Mpeg Encoder !



ArcWeb 1.90

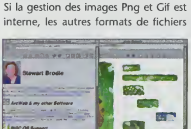
LE browser Web gratuit du monde Acorn, enfin dispanible !

ArcWeb est le fruit de plusieurs années de travail. Le but de son auteur a été de fournir un browser Web efficace et gratuit pour les utilisateurs. En ce sens, le logiciel est capable de gérer la plupart des éléments *Html 2* et *3.2*, certaines extensions propres à *Netscape* et même les fameux frames. Les tables ne sont pas rendues, mais les données qu'elles contiennent sont affichées. Le problème des tables est très ennuyeux, car beaucoup de sites Web les utilisent pour mettre en place des images ou des textes.

Le logiciel dispose de ses propres versions de certains logiciels ; *Mailer, Dns Tester, Bookmark*... Le but est de supporter la plupart des protocoles directement, ainsi les *Http, Ftp, Gopher* et autres *Whois* sont inclus d'origine. La gestion des cookies est très évoluée. Extrêmement complet, *ArcWeb* peut même être interfacé avec d'autres applications, lesquelles s'en serviront dès lors comme un plugin.

Petite faiblesse du Jpeg

Si la gestion des images Png et Gif est interne, les autres formats de fichiers



Surfez gratuitement.

seront en revanche visualisés via l'application *ChangeFsi* d'Acorn. Même si cette dernière est bien pratique car elle supporte jusqu'à 40 formats de fichiers différents, il n'en reste pas moins que son utilisation implique des pertes de performances notables au sein d'*ArcWeb*. Dommage pour les visuels en Jpeg (très courants sur le web) : leur affichage sera des plus lents.

L'occupation en mémoire reste raisonnable : il faut compter 2 Mo de Ram et 5 Mo sur le disque dur pour stocker l'application. Enfin, *ArcWeb* est livré avec *PrintWeb*, un logiciel qui permet de découper les pages Web pour permettre leur impression.

Gratuit et puissant

Même s'il manque quelques fonctions, l'ergonomie de ce logiciel reste parfaite. Très puissant pour une application gratuite, *ArcWeb* est disponible sur le site de son auteur Stewart Brodie, à l'adresse http://www/ecs.soton.ac.uk/~snb94r/.

David Feugey

ArcWeb 1.90

En hausse

▲ *Une ergonomie unique*
▲ *Certaines fonctions*
▲ *C'est gratuit et mis à jour très régulièrement !*

En baisse

▼ *Tables et Gif animés non supportés*
▼ *Encore un peu lent, mais en progrès*

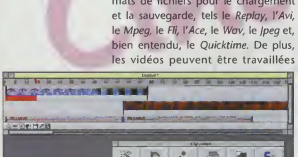
Note

★★★★☆

Cineworks

Le mantage vidéo pour tous, et à faible caût.

Cineworks est un logiciel de montage vidéo sur 32 canaux vidéos et 16 voies audio. Il reconnaît et utilise de nombreux formats de fichiers pour le chargement et la sauvegarde, tels le *Replay*, l'*Avi*, le *Mpeg*, le *Fli*, l'*Ace*, le *Wav*, le *Jpeg* et, bien entendu, le *Quicktime*. De plus, les vidéos peuvent être travaillées



Adobe Premiere ? non, Cineworks !

dans des résolutions comprises entre 160x128 et 768x576 pixels. Les effets de transition disponibles (plus de vingt) permettent d'appliquer des filtres puissants sur les images, tels des zooms ou des rotations. Mieux, il est possible de procéder à l'incrustation d'images externes grâce à un Genlock.

Par rapport à d'autres produits disponibles sur les autres plates-formes, *Cineworks* brille par une gestion des couleurs très évoluée. La lumière, le contraste et les nuances peuvent ainsi être réglés de façon dynamique tout au long du film.

Le gros défaut du logiciel tient dans sa façon de gérer les prévisualisations. Dans certains cas, la vidéo ne se déroule pas en temps réel et le son n'est pas synchronisé. Heureusement ces défauts n'altèrent pas la qualité du projet final. *Cineworks* étant un logiciel du très sérieux éditeur Oregan (http://www.oregan.demon.co.uk), il n'y a aucun doute que ces petits soucis seront vite réglés. A noter que même si certaines conversions ne se font pas en temps réel, les calculs restent cependant très rapides.

CineWorks est le logiciel idéal pour faire du montage vidéo à titre privé ; il est clair que les problèmes rencontrés lors des prévisualisations sont gênants dans le cadre d'un usage professionnel. Dans ce dernier cas, nous conseillerions plutôt d'adopter la solution proposée par l'éditeur Elcos. *Cineworks* est disponible auprès de Rush (Rush@wanadoo.fr) pour moins de 2000 francs (avec toujours 5% de réduction aux membres de l'Armada).

David Feugey

Cineworks

En hausse

▲ *La facilité d'emploi, la puissance*
▲ *Les effets impressionnants*
▲ *Le nombre de formats supportés*

En baisse

▼ *Les problèmes de prévisualisation*
▼ *Un peu léger pour une utilisation professionelle*

Note

★★★★☆

AMIE PERIPHERIQUES

13 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

✆ 01 43 57 48 20

Fax : 01 43 57 10 01

Ouverture : 10h à 19h

PERIPHERIQUES

LECTEURS 880Ko

A001	Int. A500	290f
A002	Int. A600/1200	300f
A003	Int. A2000	350f
A004	Ext. taut Amiga	320f

LECTEURS 1,7Mo

A005	Int. A1200	590f
A006	Int. A2000	590f
A007	Int. A4000	590f
A008	Ext. tout Amiga	890f

CD-ROM IDE

B001	CD 8X seul	620f
B002	CD 8X + Kit Randy	990f
B003	CD 12X seul	690f
B004	CD 12X + Kit Randy	1090f
B005	Kit Randy	490f

CD-ROM SCSI

B001	CD 12X seul	1290f
B002	CD 12X + Squirel	1690f
B003	CD 14X seul	1690f
B004	CD 14X + Squirel	2090f
B005	Squirel	490f

IOMEGA

C001	ZIP SCSI Ext	1190f
C002	JAZ SCSI Ext	3690f

SYQUEST

C005	EZ 135	890f
C004	EZ 235	NC

EXT. MEMOIRE

D001	A 500 512Ko	200f
D002	A 500 1Mo	300f
D003	A 600 1Mo	300f

CARTE ACCELERATRICE 68030 28 MHZ

E001	MTECK 28 0Mo	690f
E002	MTECK 28 4Mo	890f
E003	MTECK 28 8Mo	1040f
E004	KIT SCSI	700f

CARTE ACCELERATRICE 68040

E009	Blizard 1240 0Mo	1890f
E010	Blizard 1240 4Mo	2090f
E011	Blizard 1240 8Mo	2290f
E012	Blizard 1240 16Mo	2490f
E013	Copro 50 Mhz	520f

EXT. MEM. A1200

D004	A 1200 0Mo	590f
D005	A 1200 4Mo	760f
D006	A 1200 8Mo	920f

CARTE ACCELERATRICE 68030 50 MHZ

E005	Blizard 1230 0Mo	890f
E006	Blizard 1230 4Mo	1090f
E007	Blizard 1230 8Mo	1290f
E008	Blizard 1230 16Mo	1490f

CARTE ACCELERATRICE 68060

E014	Blizard 1260 0Mo	3190f
E015	Blizard 1260 4Mo	3390f
E016	Blizard 1260 8Mo	3590f
E017	Blizard 1260 16Mo	3790f
E018	KIT SCSI	700f

DISQUES DURS

F001	170 Mo 2"	IDE	1290f
F002	540 Mo 2"1/2	IDE	1790f
F003	630 Mo 3"1/2	IDE	1090f
F004	1,2 Go 3"1/2	IDE	1290f
F005	1,6 Go 3"1/2	IDE	1590f
F006	540 Mo 3"1/2	SCSI	1590f
F007	1 Go 3"1/2	SCSI	1890f

BOITIERS-TIROIR-INTERFACE

F008	Boi. Ext. IDE A 500, A 600, A 1200	590f
F009	Boi. Ext. SCSI A 500, A 600, A 1200	690f
F010	Boi. Ext. A 500, A 600, A 1200	890f
F011	Tiroir Int IDE	140f
F012	Tiroir Int SCSI	170f
F013	Inter face Squisal SCSI	490f
F014	Interface PCMCIA IDE	590f

MONITEURS

G001	Mult S/nc 14" M 1438	2290f
G002	Mult S/nc 15" M 1538	2990f
G003	Mult S/nc 17" M 1738	7290f
G004	SVGA 14"	1490f
G005	SVGA 15"	1990f
G006	SVGA 17"	3590f

IMPRIMANTES

G007	Canon B 240	1290f
G008	Canon BJC 4200	1690f
G009	Canon BJC 620	2490f
G010	HP 690	1990f
G011	HP 820	2490f
G012	HP 870	3490f

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

3"1/2 DF DD	10	2,90f	50	2,80f	100	2,60f	500 2,40f
3"1/2 DF HD	10	2,90f	50	2,80f	100	2,60f	500 2,40f

AMIGA 1200



Photo non contractuelle

+ PACK MAGIC

Digita Wordworth 4SE
Digita organiser 1.1
Personnal paint 6.4
Turbo Calc 3.5
Digita print manager 1.2 SE
Digita Datastore 1.1
Photogenies 1.2 SE
Pinball Mania
Whizz

H001	A 1200 + Pack Magic	3190f
H002	A 1200 + DD 170 Mo + Scalla	3990f
H003	A 1200 + DD 1,20 Go + Pack	4490f

AMIGA 1200 TOWER



Photo non contractuelle

Boitier mini-tower + leds, 2 baies 3"1/2 + 1 baie 4"1/2. Alimentation 200W modifiée Amiga. Interface clavier PC + clavier PC. Options : bus Zorro II et III

L001	Boitier Tower Infinitiv	1690f
L002	Interface Clavier PC	490f
L003	Interface PCMCIA	290f
L004	Carte Zorro II	1890f

NOUVEAUTES

CARTE POWER PC POUR 1230 RISC POWER PC 603E À 175 MHZ

Sans CPU	2890f
avec 68030 à 50 MHz	3390f

CARTE POWER PC POUR 1240 ET 1260 RISC POWER PC 603E+ À 200 MHZ

Sans CPU support 68040	3890f
Sans CPU support 68060	3890f
Avec 68040 25 MHz	4290f
Avec 68040 50 MHz	4590f
Avec 68060 50 MHz	6290f

VIDEO

M001	VIDI 24 RT	1390f
M002	VIDI 24 RT PRO	1990f
M003	Genlock Minigen	790f
M004	Genlock Composite	1790f
M005	Genlock Y/C	2790f

GRAPHIQUE

N001	Scanner 69i Gris	590f
N002	Scanner 256i Gris	990f
N003	Scanner Couleur	2190f
N004	Tablette ARTPAD A6	1290f
N005	Tablette ARTPAD A5	2490f

SON

P001	Interface MIDI	190f
P002	Megalo Sound	390f
P003	AURA	890f

MODEM +

R001	CLITEC 14400b	990f
R002	CLITEC 28800b	1190f
R003	US Roboric 33600	1290f

DIVERS

S001	Souris standard	99f
S002	Souris 300 dpi.	120f
S003	Souris 400 dpi.	160f
S004	Souris optique	220f
S005	Crayon souris	300f
S006	Trackball	350f
S007	Multistandard 500	200f
S008	Multistandard 600	260f
S009	Commut. joy/souris	200f
S010	Alim. 500/600/1200	390f

CABLES

T001	Peritel	90f
T002	Midi	70f
T003	Nul modem	90f
T004	Minitel	90f
T005	Disque dur 2"1/2 **	60f
T006	Disque dur 2"1/2 ***	70f
T007	Prolongation joystick	60f
T008	Imprimante	90f
T009	Adaptateur multisync	150f
T010	Adaptateur periel 1083	150f

OCCASIONS

K001	Amiga 500	650f	K006 Moniteur 10835 700f
K002	Amiga 500+	800f	K007 Moniteur 10855 700f
K003	Amiga 600	800f	K008 Moniteur 10845 900f
K004	Amiga 1200	1700f	K009 Moniteur SVGA 800f
K005	Amiga 2000	1500f	K010 Lecteur Ext. 250f

OCCASIONS COMPOSANTS

CLAVIER 500	150f	ROM 1.3	100f
CLAVIER 600	150f	ROM 2.0	150f
CLAVIER 1200	250f	ROM 3.0	250f
CARTE MERE 500	300f	CIA 8520	150f
CARTE MERE 600	1200f	DENISE 8373	150f
CARTE MERE 1200	1200f	GARY	150f
Lecteur interne	150f	GAYLE AA	150f
Lecteur externe	250f	ALICE	150f
Alimentation	250f		

CD-ROM domaine public

NOUVEAUTES		Amiga Desktop vidéo	139f
Aminet 15/16/17/18	79f	Amiga Tools 6	139f
Aminet 19	99f	Light ROM 4	199f
Aminet Set 1	159f	Magic Publisher	279f
Aminet Set 2	159f	Personnaz suite	169f
Aminet Set 3	199f	Scala Plug in	239f
Aminet Set 4	199f	@ Net	89f
Aminet Set 5	199f	Aga tool it 97	139f
Aminet Set 6	79f	Aiman 4.1	319f
French Storm	79f	Amiga Golden 20	139f
Assassins CD 3	169f	Amiga Joker	99f
		Kara collection	349f

JEUX DISCOUNT DISK 99F

DENNIS LA MALICE	CHRISTMAS LEMMINGS
BLUES BROTHERS	PUTTY
BATTLE CHESS 2	JUMP
SMASH TV	KILLING CLOUD
LETHAL WEAPON	OVER THE NET
WIZKID	ZOMBI
FATMAN	BOB'S BAD DAY
JURASSIK PARK	TOTAL CARNAGE
HUDSON HAWK	ONE STEP BEYOND
NIGHT SHIFT	TITUS THE FOX

TOP 20 JEUX

JEUX 249F

COLONISATION	KILLING GROUND
WORMS	FLYING HIGH
SLAM TILT	TRIPLE FUN
CAPITAL PUNISHMENT	UFO
FORMULA 1	WING COMMANDER
SENSIBLE WORLD OF SORCERIA 96/97	FIFA
CIVILISATION	JET PILOT
SPECIAL FORCE	B17 FLYING
CHAOS ENGINE	EUROLEAGUE MANAGER
	SAMBA PARTIE
	DOGFIGHT

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs... Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.

Réparation garantie 3 mois.

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

A retourner à **AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom
Adresse
Code Postal Ville
Tel Mon ordinateur

Prix TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : poste 50F/transporteur 150F par colis/TVA 20% en sus

Désignation ou réf.	Qté	Prix	Montant

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue date d'expiration N°
❑ Carte club AMIE Date Signature

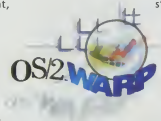
Tous les prix sont en francs français TTC, ils sont susceptibles de changer sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles

Publi-info

Warp 4.0

Warp 4.0, un système performant doté d'une politique commerciale floue.

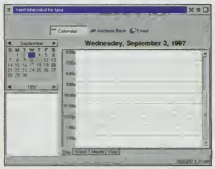
En avril 1992 Ibm lance le premier système d'exploitation Pc 32 bits, multitâches et multi-threads : *OS/2 2.0*. Ce système sait non seulement faire tourner environ 95% des programmes *Dos* et *Windows* du marché, mais il dispose en plus d'applications natives performantes. Pourtant, après 4 versions d'*OS/2*, Ibm déclare aujourd'hui abandonner le marché "grand public". *OS/2* n'est plus destiné qu'aux sociétés... Et officieusement aux "Power users". Nous ne nous attarderons pas sur les frasques marketing de *Big blue* qui sont traduites par une chute de 18 % à 8 % de parts de marché. Pourtant *OS/2 Warp 4.0* est un environnement puissant, stable et, n'en déplaise à ses détracteurs, promis à un avenir des plus passionnants.



Contenu d'OS/2 Warp 4.0

Sorti, en octobre 1996, *Warp 4.0* est la dernière mouture d'*OS/2*. Le système nécessite un processeur *486 dx 33* minimum et 16 Mo de Ram. La place prise sur le disque varie de 20 à 100 Mo en fonction des options d'installation. En plus de ses applications natives, *Warp 4.0* sait faire tourner des applications *Dos*, *Win16* (*Windows 3.1* est fourni) et *Win32s* (surcouche de *Win16*). Aucune comptabilité avec *Win32* n'est pour l'instant prévue. Le système s'installe soit sur un système de fichier Fat classique, soit, avec son propre système de fichier Hpfs, nettement plus performant. Notons toutefois qu'installé sur une Fat, *OS/2* peut la partager avec *Windows 95*. On peut alors changer le système grâce à un petit utilitaire ou mettre *OS/2* en veille pour lancer une session *Windows 95*, sans même avoir à rebooter. Si l'on choisit d'installer *OS/2* sous *Hpfs*, il faudra créer une partition pour l'héberger, l'utilitaire *Bootmanager* permet alors de choisir au moment du boot la partition à activer. *Warp 4.0* est livré avec une kyrielle de logiciels parmi lesquels : *Ibm works* (un intégré bureautique évolué), *Faxworks* (pour envoyer et recevoir des fax), *Video in* (pour faire de la capture vidéo), *Pmtel* (un émulateur minitel) et le kit de développement *Java*. La boîte d'*OS/2* comprend trois CD-Rom. Le premier contient une centaine d'applications natives en version d'évaluation, le deuxième est un CD de pilotes reconnaissant un vaste panel de périphériques et le dernier comprend un client *Lotus notes nail*. Fin du fin, *Warp 4.0* inclut d'origine *Ibm voicetype*, logiciel de reconnaissance vocale pour naviguer dans le système ou sur Internet à la voix et dicter son courrier. Un micro-casque accompagne le tout.

L'interface

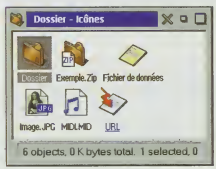


Ibm Works, livré gratuitement.

L'interface du système, le *Workplace shell*, est un petit bijou de technologie orientée objet. Chaque objet du bureau possède des propriétés propres qu'il est possible d'enrichir à volonté. Les paramètres de l'objet, se présentent comme un petit calepin avec des onglets (colorés depuis la version *4.0*). Pour les personnes peu habituées à la manipulation des objets, il reste toujours la possibilité d'activer des barres de menu au niveau des dossiers pour retrouver les même fonctions que celles des menus contextuels. Les spécifications du *Workplace shell* sont dites "ouvertes". Un principe qui permet à n'importe quel développeur de créer de nouveaux objets ou d'enrichir des objets existants. C'est par exemple ce qu'a fait la société Stardock en créant un objet "fichier zip" qui permet de manipuler des fichiers directement dans une archive Zip

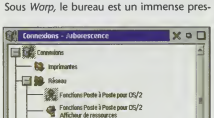


OS/2 a absolument tout d'un système moderne.



On peut travailler directement les archives.

(comme *RiscOS*), sans passer par une application supplémentaire. Le meilleur exemple de la puissance du *Workplace shell* est donné par la manipulation d'objets multimédia. On double-clique sur une image, elle s'affiche. On en sélectionne une zone et on la fait glisser sur le bureau... Et hop ! on a créé un nouvel objet image correspondant à notre sélection dans l'image de départ. Inversement, on fait glisser un objet image dans une zone sélectionnée d'une image ouverte et il s'insère tout seul à cet emplacement. Ces manipulations sont aussi valables pour le son, la vidéo ou le texte. Sous *Warp*, le bureau est un immense pres-



Une excellente gestion des réseaux.

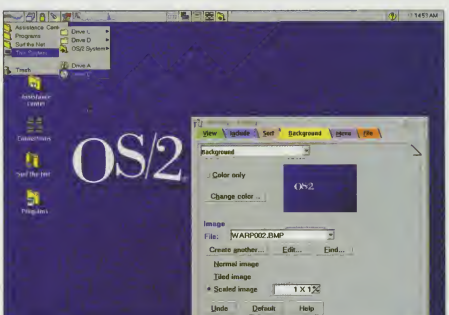
se-papier !

Une nouveauté de *Warp 4.0* est le *Warpcenter*, sorte de barre d'outils permettant de naviguer sur le bureau ou d'ajouter des raccourcis vers des objets souvent utilisés. Les raccourcis en question se comportent comme des objets : on retrouve les menus contextuels par un clic droit de la souris et le raccourci accepte aussi bien les objets glissés sur lui que son original.

Enfin, *Warp 4.0* est doté d'assistants évolués, les *Warpguides*, qui aident l'utilisateur débutant. Ces assistants sont paramétrables et évoluent en fonction du niveau d'expérience de l'utilisateur.

Le client réseau universel

Warp 4.0 est certainement le système d'exploitation qui d'emblée supporte le plus de protocole réseau. Qu'on en juge : *Netbios, Netbeui, Tcp/Ip, Netbios over Tcp/Ip, Netware* et émulation *Netbios* sous *Netware* (les extensions Novell sont fournies), *Ibm 802.2* (permet de booter des stations *OS/2* sans disque), *Sna* (les outils de communication avec des Mainframes sont livrés)... Tous ces protocoles sont évidement utilisables simultanément et un utilitaire de coordination des mots de passe évite à l'utilisateur de jongler avec plusieurs logins. De plus *Warp 4.0* est un système "peer to peer", c'est-à-dire qu'il permet de partager



Tous les objets d'OS/2 sont manipulables à volonté.

toutes sortes de ressources, même les ports de communication (pour partager un modem à travers le réseau par exemple) !

Exploiter Internet à fond

Il est vrai que la plupart des outils Internet livrés en standard avec *Warp 4.0* datent un peu. Ibm en est conscient et c'est la raison pour laquelle une mise à jour gratuite du protocole *Tcp/Ip* (supportant *Ip V6*) sera disponible sur Internet cet automne. Néanmoins, les serveurs livrés en standard n'ont rien à envier à ceux de Windows 95. Tout d'abord, *OS/2* supporte plusieurs piles *Tcp/Ip*, ce qui lui permet de continuer à communiquer sur le réseau alors qu'une connexion via dial-up est établie. Il peut donc faire office de routeur logiciel. Ensuite, le système comprend en standard des serveurs *Ftp, Telnet, Smtp, Dns* et *Dhcp*. On trouvera le serveur Http d'Ibm gratuitement sur Internet à moins que l'on ne préfère *Apoche* disponible sous *OS/2*. Quant aux serveurs *Pop3* et *Nntp*, des sharewares et des freewares de qualité sont disponibles sur Internet. En ce qui concerne les logiciels de navigation, *OS/2* dispose d'un lecteur de Mail, d'un lecteur de news et d'un browser rudimentaire. Une icône sur le bureau permet de télécharger gratuitement *Netscape 2.02* pour *OS/2*. *Communicator* pour *OS/2* est prévu cet automne et présentera le même niveau de fonctionalité que la version *Windows*.

Et les logiciels ?

Il est clair qu'*OS/2* dispose de nettement moins de logiciels natifs que *Windows*. A vrai dire, aucun grand éditeur, à part Ibm et Lotus, ne propose de version *OS/2* de ses logiciels. Il faut donc se tourner ailleurs. Beaucoup de petites sociétés se sont montées autour du développement d'applications *OS/2*. C'est le cas de Stardock qui propose un certain nombre d'utilitaires ou de jeux très puissants sous *OS/2*. Citons également Star division dont la suite bureautique n'a pas grand chose à envier à *Office*. En dehors des produits commerciaux, il existe pléthore de sharewares et freewares d'excellente qualité sous *OS/2*. Des sites Web et Ftp entiers leur sont consacrés.

L'avenir d'OS/2

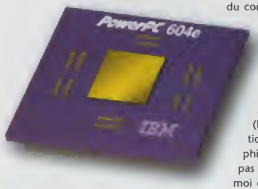
OS/2 va continuer à évoluer. Plusieurs mises à jour seront gratuitement disponibles sur Internet. L'architecture du système devrait se rapprocher d'*Unix* (le système de fichier d'*Aix* remplacera *Hpfs* cet hiver) et le noyau devrait évoluer vers une architecture micro-noyau (ce qui rendra *OS/2* portable vers d'autres architectures que celles d'Intel). La volonté d'Ibm est de faire d'*OS/2* la meilleure plate-forme *Java* du marché pour que *Warp* devienne le système d'exploitation des Network station. Cependant, beaucoup de développeurs et d'éditeurs nettement plus impliqués dans l'avenir d'*OS/2* que ne l'est Ibm, cherchent à orienter le produit vers un système d'exploitation pour "Power users" et semblent plutôt bien mener leur barque. Quoiqu'il en soit, les deux options ne sont pas exclusives et ce qui apparaît clairement, c'est que malgré les annonces alarmistes de certains "observateurs" *OS/2* n'est pas mort, sa pérennité est assurée pour encore un bon moment.

Antoine Sabot-Durand

Comment fonctionne un Power Pc ?

Depuis le mois de juin, Dream a lancé un appel à ses lecteurs : envoyez-nous vos articles, nous publierons les meilleurs d'entre eux ! L'enjeu est triple : avoir la possibilité de faire partager sa passion à des dizaines de milliers de personnes, passer à la postérité et - surtout - gagner un abonnement gratuit. Notre premier gagnant ce mois-ci est Ghislain Oudinet, pour son très intéressant article sur les microprocesseurs Power Pc.

La fin du millénaire approche à grand pas, et avec elle son cortège de bouleversements cataclysmiques. Parmi ceux-ci, verrons-nous un sensationnel retournement de situation, dans lequel nos OS préférés retrouveraient la place qui leur est due ? Si tel est le cas, l'universel Harmaguédon, qui rétablira justice et paix sur nos micros, existe déjà : il se nomme Power Pc. Voici un bref aperçu des pouvoirs magiques de ce rédempteur.



Qu'est-ce qu'un Power Pc ?

Le *Power Pc* est né de la collaboration d'Ibm, Motorola et Apple. Ceux-ci, voyant d'un mauvais oeil la montée en puissance du couple Microsoft-Intel, avaient décidé de produire un nouveau microprocesseur, dérivé de l'architecture *Power* d'Ibm. Le *Power*, c'est ce qui fait tourner les stations de travail de *Big blue*. Le nom signifie Performance optimized with enhanced Risc (Performance optimisée par amélioration du Risc). "Amélioration", car si la philosophie Risc est basiquement "moi pas connaître beaucoup de mots, mais moi être très fort", les ingénieurs d'Ibm ont réussi à inventer une technologie beaucoup plus puissante pour un principe de fonctionnement à peine plus compliqué. A titre de comparaison, un *Power 2* à 71,5 Mhz tient tête à un Alpha à 300 Mhz en termes de performances.



Ibm aussi fabrique le Power Pc.

Un jeu d'instructions séduisant

Vous avez aimé le 68000 et ses descendants ? Sa facilité de programmation, sa cohérence, sa puissance... ? Et bien, le *Power Pc* est un peu pareil. On dispose d'instructions classiques (opérations arithmétiques, logiques, décalages, bouclages, etc.), mais aussi de quelques aromates qui relèvent bien la sauce. A titre d'exemple, citons une étude qui révèle que, en moyenne, il y a un branchement pour cinq à six instructions. Sur *Power Pc*, pour peu que le branchement soit inconditionnel, il s'exécute en... Zéro cycle ! Pas d'attente ! Et ça marche aussi si le branchement est conditionnel, mais le test dont il dépend doit alors être situé au moins deux instructions avant le branchement. Toujours au chapitre des améliorations, un des gros problèmes connu sur microprocesseurs Risc est le chargement des constantes dans des registres. Ce problème est inexistant sur *Power Pc*, car on peut charger directement une constante 16 bits dans les 16 bits de poids faible d'un mot 32 bits et, ce, en une seule instruction. Idem pour une autre constante 16 bits dans les 16 bits de poids fort. D'où la génération d'une constante 32 bits en deux instructions seulement, ce qui est relativement efficace.

Et il y a encore plus puissant. Les fanatiques du 680x0 connaissent les chargements de registres multiples, et les fanatiques du 80x86 les traitements de chaînes d'octets. Pour ne pas faire de jaloux, le *Power Pc* a les deux ! Il peut même les utiliser avec 32 registres 32 bits, ce qui est énorme. Et comme les ingénieurs ne sont plus à quelques milliers de transistors près, on nous fournit pour le même prix non seulement les opérations logiques OR, AND et XOR, mais aussi EQV, NOR, NAND et dans la foulée, ANDC (équivalent à : a AND (NOT b)) et ORC (a OR (NOT b)). Top du top, ces instructions s'exécutent en un seul cycle d'horloge. Hé oui !

Nous avons gardé le meilleur pour la fin. Admettons que, suite à un calcul de ray-tracing, on se retrouve avec un octet pour le rouge dans un registre, un octet pour le vert dans une autre, et une octet pour le bleu dans un troisième. Tout ceci à combiner bien sûr dans un mot de 32 bits pour faire un pixel "true-color". Comptons combien de masquages, de décalages et de transferts sont nécessaires pour réaliser l'opération par des moyens classiques. Un certain nombre, important, donc qui ralentit. Mais super *Power Pc* est là, avec son acolyte rlwimi (un peu comme Batman et Robin, mais sans le latex). Voici ce qui se passe : rlwimi exécute une rotation (r) à gauche (l) d'un mot (w) par une valeur immédiate (i) puis masque (m) et insère (i). Grâce à cette instruction, notre problème est réglé en trois cycles seulement (une passe pour le rouge, une autre pour le vert et une dernière pour le bleu).

Ça laisse rêveur, non ?

Premier cours d'Assembleur Power Pc

Tout d'abord, les bits sont numérotés de gauche à droite, à l'inverse de la famille 680x0. Ensuite, un seul registre est modifié à chaque instruction, c'est en général celui qui est le plus près de l'instruction. On suppose que nous avons nos octets de rouge, vert et bleu dans les octets de poids faible (donc les bits 24 à 31, puisqu'on va de gauche à droite, et que le poids faible reste quand même l'octet le plus à droite) des registres r1, r2 et r3. Imaginons que nous voulions ajouter le tout à r4 qui contient déjà, disons, le canal alpha. On écrit alors (prenez vos cahiers) :

```
rlwimi   r4, r1, 16, 8, 15
```



Fait tourner r1 de 16 bits vers la gauche, sélectionne ses bits 8 à 15, et les met à la place des bits 8 à 15 de r4 ; r1 n'est pas modifié.

```
rlwimi r4, r2, 8, 16, 23
```

Fait tourner r2 de 8 bits vers la gauche, sélectionne ses bits 16 à 23 et les met à la place des bits 16 à 23 de r4 ; r2 n'est pas modifié.

```
rlwimi r4, r3, 0, 24, 31
```

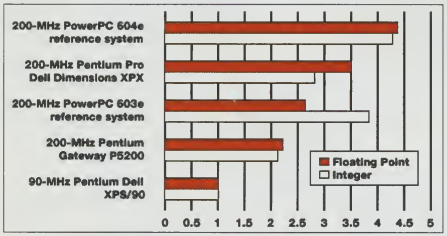
Ne sera pas commenté, parce que bon, on ne va pas dire qu'il fait tourner r3 de 0 bits vers la gauche (d'ailleurs, le fait-il vraiment ?), qu'il prend les bits 24 à 31 de r3 et les met à la place des bits 24 à 31 de r4, sans modifier r3. Vous l'auriez deviné tout seul. Pas mal, pour seulement trois instructions. Ne doutons pas que les programmeurs de tous poils trouveront d'autres applications tout aussi astucieuses en peu de temps, tellement le langage est cohérent et somme toute assez simple. On pourrait ajouter que le *Power Pc* possède encore nombre de petites astuces, qui lui évitent par exemple de faire trop de sauts conditionnels, qu'il est rare de trouver des instructions qui durent plus d'un cycle d'horloge, etc. Au final, c'est aussi intéressant pour les programmeurs *Assembleur* (qui s'en donneront à coeur joie avec un langage aussi riche et aussi puissant), que pour les programmeurs C/C++ (et autres langages de haut niveau), qui trouvent là un processeur puissant exécutant toutes les primitives C quasiment en un cycle. Sans compter les calculs en virgule flottante. Ma bonne dame, mais c'est que ça sert aussi, pour calculer nos belles images ! Alors là, rien que du très classique (toutes les opérations de base), sauf que nous avons aussi un "gadget". Ou plutôt quatre gadgets. Mettons que nos registres se nomment a, b, c et d (pour changer un peu). Si nous écrivons :

```
fmadd a, b, c, d
```

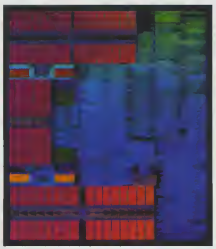
Le résultat sera le même que si nous avions écrit :

```
a = b * c + d
```

On peut aussi écrire :



Le Power Pc 604e reste l'un des plus performants.



L'intérieur d'un Power Pc 750.

```
fmsub a, b ,c ,d
```

Pour :

```
a = b * c - d
```

Il existe également une version de ces deux instructions qui calcule l'opposé du résultat, d'où les quatre gadgets. Là encore, on frappe fort, car ça "crache" jusqu'à un résultat par cycle (donc deux opérations par cycle, donc 200 millions de calculs à la seconde en vitesse de pointe sur autoroute, vitres fermées, bébé attaché derrière, et à peine 100 Mhz au compteur). Calmé ? Toujours pas ? Bien, nous allons y remédier...

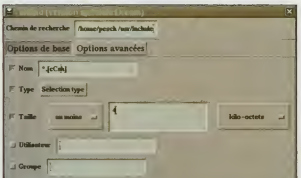
Conclusion

Suivant les programmes, on peut vaguement dire que le *Power Pc 603* offre une puissance du même ordre de grandeur que le 68060 à fréquence égale, même si ce dernier semble être en retrait. Oui mais voilà, à l'heure où nous écrivons ces lignes, il est aussi difficile de trouver un 68060 à plus de 50 Mhz (100 Mhz en interne) qu'un *Power PC 603* à moins de 100 Mhz. Ce dernier monte à 300 Mhz... Et encore, on ne vous parle pas du 604, lequel écrase lamentablement le 603 dans tous les domaines, ni de la troisième génération (la G3, avec les *Power Pc 750* et *770*) qui vient juste de sortir et qui est plus que prometteuse : nombreuses améliorations architecturales, fréquences prévues jusqu'à 350 Mhz, voire 400 Mhz à moyen terme... Si, avec tout ça, nous n'avons pas préparé le lit de la future rubrique "*Programmation Assembleur sur Power Pc*", autant arrêter tout de suite (d'ailleurs faut que je m'y mette parce que j'ai pas commencé).

Ghislain Oudinet - oghis@tvt.fr

L'inspecteur Unix

Initiation au Shell Linux, 7e partie



Les critères de bases de eXfind, une surcouche graphique de find.

Rechercher des fichiers selon un ensemble précis de critères est une opération fréquente donc primordiale. Sous *Unix*, c'est la commande find qui s'en charge, avec brio ! La syntaxe de la commande find est la suivante :

```
find repertoire1 [repertoire2...] critere [options]
```

La recherche se fait de manière récursive à partir des répertoires (il en faut au moins un) précisés au début de la commande.

Au nom du fichier

Le critère le plus simple et le plus utilisé est -name qui permet de donner un motif de sélection de fichier. On peut utiliser les jokers du shell pour composer le motif mais il faut impérativement employer des guillemets ou des apostrophes (cf. encadré). Pour chercher tous les fichiers dont l'extension est .txt sur tout le système de fichier, on utilisera par exemple :

```
find / -name "*.txt" -print
```

L'option -print est facultative car, sélectionnée par défaut, elle indique à find d'afficher les chemins des fichiers (un par ligne). Le répertoire précisé ici est la racine / , la recherche aura donc lieu dans tout le système de fichier. Voici d'autres critères disponibles :

```
1) -type type
```

Ici on cherche on certain type de fichier. Type est un caractère parmi f (fichier normal), d (répertoire), b (périphérique bloc), c (périphérique, mode caractère), p (FIFO), l (lien symbolique), s (socket). Voici quelques exemples :

```
find / -type d    : tous les répertoires du système de fichier
find ~ -type f  : fichiers normaux du répertoire personnel
```

```
2) -size [+-]taille[ck]
```

Taille du fichier : taille exacte en block (512 octets) par défaut, taille minimum si précédée de -, taille maximum si précédée de +, suffixe c pour une taille en octets, k pour kilo octets. Par exemple :

```
find / -size 20k : fichiers d'exactement 20ko
find / -size -40c : fichiers de moins de 40 octets
find / -size +200k : fichiers d'au moins 200 ko
```

```
3) -user proprietaire
```

Propriétaire du fichier : préciser son nom ou son numéro d'identification Uid.

```
4) -group groupe
```

Groupe du propriétaire : nom ou Gid.

```
5) -perm [-+]permissions
```

Droits du fichier : le fichier a au moins (préfixe -) ou exactement les permissions données (en octal ou en symbolique). Par exemple :

```
find / -perm 741  : fichiers comportant les droits rwx r-- --x
find / -perm -u+x  : fichiers que le propriétaire peut exécuter
```



Critères avancés, attention aux pirates !

```
6) -ctime [-+]n
```

Fichiers créés il y a de cela moins de (préfixe -), plus de (préfixe +) ou exactement (pas de préfixe) n jours. Par exemple :

```
find / -ctime -2   : fichiers créés il y a moins de 2 jours
find / -ctime +4   : il y a plus de 4 jours
find / -ctime 10   : il y a exactement 10 jours
```

```
7) -mtime [-+]n
```

Date de dernière modification (cf. -ctime)

Un petit cadeau bonuX (Window)...

Vous trouverez sur le CD le programme eXfind qui est une préversion de l'outil de recherche du bureau eXode dont nous vous reparlerons (c'est pratique, certains d'entre nous participent au projet). Son utilisation est des plus simples, jetez un coup d'oeil au photos d'écran qui accompagnent cet article. Le programme donne sur la sortie standard la commande find qu'il exécute en fonction des critères choisis. Attention, cette commande n'est pas interprétée par le Shell, il n'y a donc pas de "protection" des arguments.



Exemples d'exécution de find depuis eXfind.

```
8) -atime [-+]n
Date de dernier accès (cf. -atime)
Options "avancées" de find
```

Lorsque l'utilisateur précise plus d'un critère pour une recherche, ces critères doivent être tous vérifiés. Ils sont associés par un ET logique. Il est aussi possible de préciser un OU logique avec -o (-a est utilisé par défaut). Les parenthèses sont aussi de la partie, les combinaisons sont donc infinies... En guise d'exemple, voici une commande qui recherche des fichiers normaux portant l'extension .h dans les répertoires /usr/include et /usr/local/include, et qui datent soit de moins de 2 jours, soit de plus de 10 jours. Voici une solution :

```
find /usr/include /usr/local/include
\( -name "*.h" -a  -type f -a \( -
ctime -2 -o -ctime +10 \)  \)-print
```

Ne pas oublier de protéger les parenthèses en utilisant \. Pour l'instant, nos commandes se contentent d'afficher les fichiers qui répondent aux critères de recherche. Il est aussi possible de préciser l'exécution d'une commande pour chacun de ces fichiers avec les options -exec ou - ok. La syntaxe pour préciser une commande est la suivante :

```
-exec commande options {} \;
```

Ici, pour chaque fichier trouvé, nous voulons lancer commande avec des options. L'expression {} est remplacée par le nom du fichier et \; indique la fin de la commande. Nous pouvons désormais par exemple copier tous les fichiers README vers notre répertoire courant :

```
find / -name "README*" -exec cp {} ~
\;
```

L'option -ok en lieu et place de -exec permet de demander une confirmation avant chaque exécution. L'exemple suivant permettra de comprendre l'utilité de cette option :

```
find /usr -name "[Aa]*" -type d -ok rm
-rf {} \;
```

Pour terminer, l'option -xdev permet de restreindre la recherche au disque physique qui correspond aux répertoires de recherche initiaux. On pourra gagner un temps précieux en excluant, par exemple, la recherche sur un CD-Rom monté dans le filesystem. Une petite remarque en guise de conclusion. Si vous êtes, un jour, appelés à devenir administrateur système sous *Unix*, sachez dès maintenant que la commande find est un outil très prisé pour les pirates de tous bords. Un petit exercice en guise d'exemple : trouvez la commande pour rechercher les fichiers que vous pouvez modifier sur le système de fichier. Réponse :

```
find / \( -perm -o+w -o \( -user moi -
a -perm -u+w \) -o \( -group mongroupe
-a -perm -g+w \)  \)
```

Ça fait peur, non ?

Fred Pesch

Attention au Shell !

Les commandes find et grep (entre autres) utilisent des méta-caractères pour les motifs de reconnaissances de chaînes. Nous avons déjà vu les jokers ou méta-caractères du Shell (*, ?, etc.) qui sont interprétés avant le lancement des commandes. Le caractère * est ainsi remplacé par tous les fichiers "visibles" du répertoire courant. Pour grep ou egrep, ce caractère * a une toute autre signification, il reconnait un nombre quelconque de répétitions du caractère qui le précède. Il faut donc empêcher le Shell d'interpréter les motif qui doivent être passés en paramètres à des commandes comme find (critère -name) ou grep/egrep . La méthode la plus simple consiste à utiliser des guillemets :

```
$ ls
amiga.txt       atari.txt riscpc.txt
$ grep "a*.txt" a*.txt
atari.txt : toto raconte une blague a aaaaaaaa.txt le martien
amiga.txt : sur amiga, les fichiers texte ont l'extension .txt
```

Cette commande cherche dans tous les fichiers dont le nom commence par a et se termine par .txt (amigo.txt et atari.txt dans le répertoire courant) s'ils contiennent des suites de a suivies de .txt (ex: aaaaa.txt). Si on avait omis les guillemets, le shell aurait interprété la commande suivante :

```
grep amiga.txt atari.txt amiga.txt atari.txt
```

Cela revient à chercher les chaînes commençant par amiga, suivies d'un caractrère quelconque et des trois lettres txt dans les fichiers atari.txt, amiga.txt et encore une fois atari.txt. C'est plutôt éloigné du résultat escompté, non ? L'utilisation du méta-caractère $ entraîne un autre problème : si on veut utiliser des variables du Shell dans le motif, il faut utiliser des guillemets mais si on veut préciser la fin d'une ligne, il faut cette fois-ci utiliser des apostrophes :

```
grep 'toto$' $HOME/*
```

Cherche les lignes se terminant par toto dans tous les fichiers de votre répertoire personnel.

```
Mais :
grep "$HOME" .*rc
```

Cherche dans les fichiers de configurations (en général .totorc pour le programme toto) s'ils contiennent des références à votre répertoire personnel. Vous avez saisi la nuance ? On peut en dernier lieu utiliser le \ pour empêcher l'interprétation par le Shell du caractère qui le suit mais cela conduit à des écritures très lourdes, du genre :

```
egrep \[fF\]red\$\[aeiou]\ est\ \(beau\_fort\_intelligent\)  moi."
```

Pour plus d'infos sur grep et egrep, il faudra patienter jusqu'au mois prochain !

Débuter sous X-Window

X-Window system est le standard de facto en matière d'interface graphique sous Unix, en général, et sous Linux, en particulier. Même s'il est tout à fait possible de travailler uniquement en mode texte sous Linux, la manipulation de documents multimédia rend quasi-nécessaire l'utilisation de celui que l'on nomme plus simplement X.

Il convient donc d'en connaître les principes de fonctionnement ainsi que le rôle des nombreux fichiers de configuration concernés. La version de *X Window* la plus usitée sous *Linux* (m68k, i386, ou même Alpha) est *Xfree,* une implémentation gratuite de X (on préférera le terme "d'implémentation" à celui de "version", car il n'y a pas de *X Window* original). La dernière version de *Xfree* est la *3.3*, elle intègre les routines universellement numérotées X11R6.3.

X n'est pas exactement une interface graphique au même titre que le *Finder* du Mac, le *Gem* de l'Atari ou encore le *Workbench* de l'Amiga, mais plutôt un système de fenêtrage (comme son nom l'indique) qui emprunte ses fonctions à chacun des environnements sus-cités, tout en y ajoutant des caractéristiques uniques.



X, c'est quoi ?

Tout d'abord, à l'instar de *Windows 3.1*,*X* se présente comme une "sur-couche" du Shell. Ce mode de fonctionnement diffère de celui des *MocOS, AmigaOS,* et autres *Tos* dans lesquels l'interface graphique fait partie intégrante du système d'exploitation. Ici, *X* est un programme développé après coup, par un consortium indépendant.

Une des caractéristiques essentielles de *X* est son architecture orientée client/serveur. Ce terme très à la mode - et souvent galvaudé - prend ici toute sa signification : le processus *X* est un serveur gérant les événements provenant du clavier et de la souris. Et chaque application qui se connecte au serveur est un client. Voici un petit exemple pour illustrer cette notion : on connecte un Amiga sur une station Dec Alpha à l'autre bout du monde via *Tcp/Ip* (c'est-à-dire de la même manière que l'on se connecte à l'ordinateur de son provider lorsqu'on veut accéder à Internet), on y lance un programme de ray-tracing, et on obtient l'image en cours de calcul dans une fenêtre de l'Amiga. On a donc la puissance de calcul d'un Alpha à 500 Mhz sur un petit Amiga. Il est très important de noter que le processus est exécuté sur la machine distante. C'est le principe du client/serveur.



X-Window, une merveille.

Dans le cas qui nous intéresse aujourd'hui, l'interface graphique est un ensemble de couches. Le serveur *X* est la couche la plus basse. Autrement dit, *X* est la seule partie de l'interface à s'adresser directement au matériel (sans même passer par *Linux*), à savoir l'écran, le clavier ou la souris. Les autres couches envoient leurs requêtes au serveur *X* sans se soucier de l'ordinateur sur lequel elles sont en train de travailler. Cette technique permet d'assurer aux autres couches une indépendance vis-à-vis de la plate-forme utilisée, donc une plus grande portabilité (en effet, à partir du moment où il existe un serveur *X* compilé pour votre plate-forme, n'importe quelle application *X* pourra fonctionner sans modification du code source. Les tâches sont distribuées de manière à éviter redondances et conflits).

L'interface graphique

Parmi les divers éléments de l'interface graphique habituellement regroupés (sous *Finder, Workbench,* ou *Windows*) et distincts sous *X*, on trouve principalement le window manager, les toolkits, et le desktop. Prenons par exemple *Windows 95* : toutes les fenêtres sont décorées de la même manière, les programmes utilisent toujours le même type de gadgets et toujours la même forme de menus. Sous *X*, chacune de ces tâches est assurée par un programme différent, respectivement le *window manager* et les toolkits.

Dans l'ordre d'importance, nous avons donc *X-Window* (ou X) en premier. Il se charge de gérer souris, clavier, carte graphique, écran, etc. Son autre rôle est d'attribuer l'affichage d'une tâche (le Shell, par exemple) dans une zone graphique propre. Cette zone graphique s'appelle une fenêtre. Vient ensuite le *window manager.* Sa tâche est de déplacer les fenêtres, de les redimensionner et de les décorer. Par exemple, *Afterstep* est un *window manager.* Puis c'est au tour des toolkits. Ce sont des bibliothèques contenant des fonctions toutes faites servant à dessiner et à

gérer des widgets (window + gadget = widgets, les boutons qui se trouvent sur les fenêtres) de plus ou moins haut niveau. Par exemple, *Motif* est un toolkit.
Ainsi on peut avoir un *window manager* qui émule le look 'n feel de l'Amiga (*Amiwm*), avec un toolkit qui vous fournit des gadgets ressemblant à *Windows 95* (*qt* ou *Xow95*). Il est à noter que le *window manager* gère TOUTES les fenêtres indépendamment des applications, alors que les toolkits dépendent du programme : chaque programme peut utiliser un toolkit différent.
Ce système présente des avantages et des inconvénients : on peut totalement personnaliser son environnement et, du point de vue du programmeur, choisir le toolkit à utiliser en fonction de ses besoins. En revanche, on peut très vite arriver à une situation proche de ce que l'on voit à plus petite échelle sur Amiga : chaque programme utilise son toolkit ; il n'y a donc plus de cohérence dans l'interface et le tout implique une grosse consommation de mémoire. En effet, sur Amiga, on peut avoir un programme qui utilise la *GadTools* standard, un autre *Mui*, un troisième *Bgui*, et un dernier *ClassAct*... Sous *X*, certains programmes utilisent *Motif*, d'autres *qt*, d'autres encore *Athena*. En conséquence certains logiciels proposent une interface dépouillée avec des gadgets en noir et blanc sans effet 3D (*Athena*), alors que d'autres ressemblent à s'y méprendre à des applications *Windows* (*Motif*, *qt*).

La gestion des fichiers

Le desktop, ou bureau, est la partie de l'interface graphique qui permet à l'utilisateur de manipuler les fichiers. Sous *X*, par défaut, pas de bureau, pas d'icône, pas de poubelle... Rien ! Si ce n'est une fenêtre dans laquelle tourne un shell, ce qui est beaucoup plus puissant mais certes bien moins convivial. Heureusement, les tentatives de Desktop pour *Linux* se multiplient (on retiendra *eXode* encore à ses débuts mais très prometteur, *Kde* qui arrive à maturité et ressemble énormément à *Windows 95*, ainsi qu'*Offix* qui implémente un protocole de Drag'n drop). A noter que le monde de l'industrie se dote d'un nouveau standard : *Cde*, pour *Common desktop environnement*. *Cde* existe pour *Linux*, est disponible auprès de *RedHat* et *Xinside*, et a été testé dans Dream n°40, à la page 50. Bien entendu, un programme utilisant n'importe quel toolkit peut voir ses fenêtres décorées par n'importe quel *window monoger* et ses fichiers gérés par n'importe quel desktop.



Tout est configurable à volonté.

Le démarrage

Il y a deux manières de lancer *X*. La première consiste à exécuter un script une fois que l'on s'est logué sous shell, au démarrage. Cette méthode est similaire à celle utilisée avec *Ms-Dos 6.22* et *Windows 3.11*. Le script s'appelle *startx* et se trouve habituellement dans /usr/ X11R6/bin. Il se charge d'initialiser quelques variables et de passer les options adéquates au serveur *X*. N'écrivez pas un tel script, il en existe certainement un sur votre système. Lorsque vous quitterez *X*, vous vous retrouverez sous le shell, à l'endroit exact où vous l'aviez laissé. La seconde méthode consiste à utiliser ce que nous appellerons un gestionnaire de sessions. Il s'agit d'un programme (*xdm* en l'occurrence, pour *X daemon manager*) qui est lancé dès l'amorçage du système et qui lui-même lance *X*... Mais sans aucun environnement ! *Xdm* affiche uniquement une fenêtre demandant d'entrer login et mot de passe. Une fois le mot de passe validé, on accédera véritablement à *X*, avec son environnement personnalisé par vos soins. Dans ce cas, *xdm* reprendra la main lorsque l'on quittera *X* et réaffichera la fenêtre de login.
Le mois prochain nous étudierons l'emplacement, le rôle, et la syntaxe de chacun des principaux fichiers de configuration afin de vous permettre de créer un environnement sur mesure.

Guillaume Girard



L'interface graphique apporte une autre dimension à Linux.

Dream Prof

• A savoir...

Du point de vue de la programmation, X-Window est orienté objet. Ceci signifie que même s'il est tout à fait possible de programmer des applications X en utilisant n'importe quel langage, le langage de prédilection de X reste le C++.

Toutes les commandes du Shell AmigaOS

Première partie

Vous avez été nombreux à nous les réclamer. Voici la liste de toutes les commandes Shell de l'AmigaOS, accompagnées d'une brève explication.

Saviez-vous qu'il est possible d'écrire quelques petits programmes en utilisant juste les commandes de l'*AmigaOS* ? Ces commandes sont celles que l'on peut taper dans une fenêtre Shell, ou que l'on peut aligner dans un fichier texte pour les exécuter ultérieurement avec *Execute*. Elles se trouvent soit dans le tiroir C de votre disque dur, soit directement dans la Rom de l'Amiga. Par convention, les termes écrits sous cette <forme> précisent le type de paramètres qu'il faut entrer et ceux écrits en majuscules définissent l'argument système nécessaire. La place nous manque pour décrire toutes les commandes de l'*AmigaOS* en une seule fois. C'est pourquoi ce descriptif s'étendra également sur le prochain numéro.

Addbuffers <disque> <nombre de segments de mémoire>
Accélère les accès au disque dur, CD-Rom ou autre disquette en gardant quelques unes de ses informations dans des segments de mémoire. Chaque segment fait 512 octets.

```
addbuffer df0: 30
```

Alias <nom de l'alias> <commande normale>
Attribue un pseudonyme à une commande de standard, pour que son nom soit moins long par exemple.

```
alias md Makedir
```

Ask <phrase en français>
Demande à l'utilisateur de répondre à une question par "yes" ou "no". On pourra vérifier que l'utilisateur a répondu "yes" en tapant une condition If warn.

```
ask " Avez-vous un Amiga ? "
if warn
echo " vous en avez un"
else
echo " vous n'en avez pas "
endif
```

Assign <nom> <répertoire>
Fais croire à l'ordinateur que le tiroir <répertoire> est en fait un disque <nom> inséré.

```
assign  toto:  HD0:jeux/3D/toto
```

Avail
Précise la quantité de mémoire disponible.

```
avail
```

Bindrivers
Place les gestionnaires de périphériques en mémoire (ne s'utilise que dans la startup-sequence)

```
bindrivers
```

Break <numéro de tâche> <caractère de contrôle>
Arrête la tâche qui correspond au <numéro de tâche>. Pour connaître le <numéro de tâche>, on utilisera la commande Status.

```
Break 2 C
```

Cd <nom de répertoire>
Permet de passer d'un répertoire à l'autre.

```
cd df0:libs
```

Cpu <options>
Affiche ou modifie les paramètres du microprocesseur.

```
cpu CACHE BURST FASTROM
```

Date <date> [TO <fichier>]
Affiche ou modifie l'heure et la date du système entier ou juste d'un fichier.

```
date 02-Oct-97
```

Delete <fichier> ou <répertoire> ALL
Efface un fichier ou un répertoire. L'argument ALL doit être précisé pour un répertoire non vide.

```
delete Ram:toto/toto1.info
```

Dir <répertoire> <options>
Affiche le contenu d'un répertoire de différentes manières.

```
dir Ram:
```

Diskchange <lecteur de disquette>
Informe *AmigaOS* qu'on a changé de disquette dans le lecteur <lecteur de disquette>. Juste utile quand l'Amiga fonctionne avec un lecteur de disquette Pc, qui ne reconnaît pas le changement automatiquement.

```
diskchange df3
```

Diskcopy FROM <lecteur source> TO <lecteur destination>
Copie une disquette du lecteur source au lecteur destination.

```
diskcopy df0: to df1:
```

Echo <phrase entre guillemets> <options>
Affiche une phrase avec différentes options.

```
Echo " Bienvenue sur Amiga ".
```

Ed <fichier> <option>
Lance un éditeur de texte qui permet de modifier le contenu du fichier <fichier>.

```
ed s:user-startup
```

Edit FROM <fichier1> TO <fichier2>
Permet d'éditer ligne par ligne le contenu du fichier texte <fichier1> et de sauvegarder les modifications dans <fichier2>.

```
edit s:user-startup
```

Endshell et Endcli
Ferme une fenêtre shell.

```
endshell
```

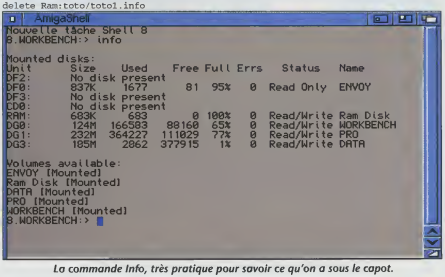
Eval <valeur1> <opérande> <valeur2>
Calcule le résultat d'une équation mathématique.

```
eval 2+2
```

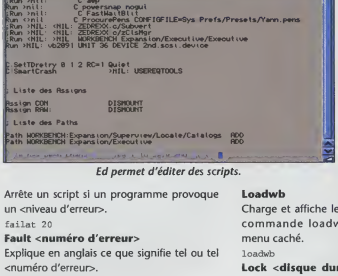
Execute <fichier>
Exécute le script <fichier>.

```
execute s:user-startup
```

Failat <niveau d'erreur>



La commande Info, très pratique pour savoir ce qu'on a sous le capot.



Ed permet d'éditer des scripts.

Arrête un script si un programme provoque un «niveau d'erreur».

```
failat 20
```

Fault <numéro d'erreur>

Explique en anglais ce que signifie tel ou tel <numéro d'erreur>.

```
fault 103
```

Filenote <fichier> <commentaire entre guillemets>

Ajoute un <commentaire> à la suite d'un nom de <fichier>.

```
filenote ram:toto " fichier de test "
```

Format DRIVE <disque> NAME <nom entre guillemets> <options>

Formate une disquette.

```
format DRIVE df0: NAME "disquette
toto" FFS
```

Get <variable>

Affiche le contenu d'une variable définie par la commande Set.

```
Get toto
```

Getenv <varlable>

Affiche le contenu d'une variable définie par la commande Setenv.

```
Getenv toto
```

If... Else... Endif

Vérifie si quelque chose est vrai et exécute la commande adéquate.

```
ask " Avez-vous un Amiga ? "
if warn
echo " vous en avez un"
else
echo " vous n'en avez pas "
endif
```

Info <disque>

Donne des infos sur le <disque>.

```
info df0:
```

Install <disquette> <options>

Rend une disquette bootable.

```
install df0: FFS
```

Join <fichier1> <fichier2> TO <fichier3>

Colle jusqu'à 15 fichiers les uns derrière les autres pour en faire un seul fichier.

```
join dream1.txt dream2.txt to
dream3.txt
```

Lab <nom>

Donne un nom à une sous-routine dans un fichier script. Ce qui permet d'y accéder via la commande Skip.

```
lab Routine1
```

List <répertoire>

Comme Dir, affiche le contenu d'un répertoire. En plus, donne tous les détails d'un fichier (commentaires, date, etc.)

```
list ram:toto/
```

Loadwb

Charge et affiche le Workbench. Astuce : la commande loadwb -debug rajoute un menu caché.

```
loadwb
```

Lock <disque dur> <option> <mot de passe>

Protège en écriture de disque dur. Pour le déproteger, il faudra retaper la commande suivi de "OFF" et du <bon mot de passe>.

```
lock hd0: ON toto
```

Makedir <répertoire>

Crée un répertoire.

```
makedir ram:toto
```

Makelink <fichier1> <fichier2>

Associe deux fichiers. Toute commande qui agira sur le premier fichier (lecture, effacement, etc.), agira également sur le second.

```
makelink ss startup-sequence
```

Mount <périphérique> FROM <fichier>

Rend un périphérique accessible. Ce périphérique doit être décrit dans un <fichier> texte.

```
mount cd0: FROM devs:mountlist
```

Newshell

Lance une nouvelle fenêtre Shell.

```
newshell
```

Path ADD <répertoire>

Précise à l'ordinateur que s'il ne trouve pas un fichier dans le répertoire courant, il pourra toujours aller le chercher dans <répertoire>.

```
Path ADD C:
```

Prompt <expression entre guillemets>

Remplace l'invite normal par <l'expression entre guillemets>. Pour afficher de nouveau le numéro de la tâche à la place de l'invite (par exemple "1>"), on tapera "prompt %N>". Pour afficher de nouveau le répertoire courant (par exemple "Ram Disk>"), on tapera "prompt %S".

```
prompt "Oui maître ?"
```

Et voilà, rendez-vous au prochain numéro pour la suite des commandes Shell !

Yann Serra

Free Distribution Software
82 rue de Sailly, BP 134,
59453 Lys lez Lannoy Cedex
Tél : 03.20.02.06.63 - Fax : 03.20.82.17.99
Ouvert du Lundi au Vendredi de 9h à 18 h
Vente par correspondance uniquement.

http://www.fdsoft.com

Configurations Amiga

Amiga 1200 + Pack Magic	2.690 F
Amiga 1200 + 1Mb2060 + Pack Magic	3.290 F
Amiga 1300 Infinitiv Tower	3.390 F
Amiga 1400 Infinitiv Tower + Zorro II	4.890 F
Amiga 1500 Infinitiv Tower + Zorro III + SCSI	6.390 F

Options Infinitiv:
Infiniv Top Case = 350 F / Video Slot = 490 F / Coude PCMCIA = 270 F
Nombreuses options disponibles... Demandez la documentation gratuite.

Périphériques - Amiga

Lecteur CD-ROM 12X IDE ATAPI interne (seul)	549 F
Disque Dur IDE 2,5" - 1,08 Go pour A600/1200	1.590 F
Disque Dur IDE 3,5" - 1.2 Go pour A4000 ou 1200T	1.190 F
Nappe IDE en option (différents modèles)	NC
Squirrel SCSI - Contrôleur SCSI-2 pour A1200	530 F
Surf Squirrel - Idem mais plus rapide + Port série	750 F
The Wippet (Port Série PCMCIA rapide sans SCSI)	499 F
Lecteur CD-ROM Pioneer 12X SCSI Interne	850 F
Disque Dur Quantum 2,1 GO Ultra SCSI Interne	1.940 F
Boîtier avec alimentation pour disque dur 3.5 SCSI	540 F
Boîtier avec alimentation lecteur CD-ROM SCSI	360 F
Modem USRobotics Flash - 33.6 -> 56 Externe	1.290 F
Kit adaptateur Série Amiga + A-Net (internet) pour modem	100 F
Souris 2 boutons - 400 DPI = 129 F / ou 3 boutons	149 F
Lecteur de disquettes Externe HD (KS 2.4 ET +)	750 F
Adaptateur Moniteur M1438S/M1538S pour PC	159 F
Adaptateur Moniteur VGA pour Amiga 1200/4000	149 F
Adap. SCSI interne pour kit SCSI Blizzard 1230/40/60	290 F

Nombreux autres périphériques disponibles. Demander la documentation gratuite

Cartes Accélératrices

Blizzard 1230-IV (68030 à 50 Mhz)	890 F
Blizzard 1240T (68040 à 40 Mhz)	1.850 F
Blizzard 1260 (68060 à 50 Mhz)	3.090 F
Contrôleur Fast-SCSI-2 (Blizzard 1230/40/60)	590 F
Coprocesseur 68882 - 50 Mhz pour Blizzard 1230-IV	390 F
Blizzard 603e PowerPC 175 Mhz (sans 68030)	2.980 F
Blizzard 603e PowerPC 175 Mhz + 68030 - 50 Mhz	3.490 F
Blizzard 603e+ PowerPC 200 Mhz (sans 680xx)	3.690 F
Cyberstorm PPC604e (A3000/4000 et 1500 infinitiv) sans 680xx	
Cadencé à 150 Mhz = 4.890 F / 180 Mhz = 5.690 F / 200 Mhz = 6.590 F	
Option 68040 à 40 Mhz pour Cyberstorm PPC ou 603e+	800 F
Option 68060 à 50 Mhz pour Cyberstorm PPC ou 603e+	2.500 F

Carte graphique

Cybervision 64-3D 4 Mo (Zorro II ou III)	1.550 F
ScanDoubler pour Cybervision 64-3D (A4000)	600 F
Module MPEG pour Cybervision 64-3D	1.290 F

Logiciels

AsimCDFS v3.8 - VF -	**490 F**
Directory Opus 5 Magellan - Vo-	490 F
Fusion (émulateur Mac) -Vo-	590 F
IBowse V1.xx -Vo-	290 F
Master ISO V1.28 (Gestionnaire de graveur de CD) -Vo-	590 F
Miami 2.x enregistré + In-To-The-Net -Vo-	339 F
Network PC + câble -Vo-	199 F
ORGANISER 2.0 (Version Française Intégrale)	**349 F**
ORGANISER 2.0 (Version Française Mise à jour)	**249 F**
PCX (Emulateur PC - 68020 minimum) -Vo-	499 F
Personal Paint v6.4 - VF -	**49 F**
Personal Paint v7.1 CD -Vo-	259 F
Studio II Pro -Vf -	**340 F**
Turbo Calc v4.0 CD - VF -	490 F
WORDWORTH 6 (Version Française Intégrale)	**540 F**
WORDWORTH 6 (VF - Mise à jour ancien Wordworth)	**315 F**
WORDWORTH 6 (VF - Mise à jour concurrentielle)	**315 F**

CD-ROM AMIGA

ADE - Geek & Gadgets 2 (Kit dév. pOS)	105 F
AGA - Experience Volume 3	149 F
Aminet 18 ou 19 ou 20	79 F
Aminet 21 (dispo vers le 10 -	**75 F**
Aminet Set 1 ou 2	150 F
Aminet Set 3 ou 4 ou 5	199 F
Amiga CD Developper v1.1	99 F
Amiga Format 17	49 F
Amiga Format 18	**49 F**
Amiga Tools 7	139 F
Amy Resource European Edition Volume 1	129 F
Brolkasten Gold	172 F
Epic Collection Volume 3	199 F
Epic Interactive Encyclopedia Of Paranormal	199 F
French Storm - Libre Essai Français	**49 F**
The History Of The World Cup	199 F
Hollywood Studio	169 F
Light Rom 4	199 F
Magic Publisher	279 F
Mick Davis's Cartoons Clip Art	169 F
PGPS PreRelease (version CD-ROM)	**179 F**
Scala Plug In	239 F

Des dizaines d'autres CD sont disponibles. Catalogue gratuit ! Sauf indication contraire, tous les CD-ROM sont en anglais.

Commande sur papier libre. Règlement joint par chèque, mandat. Carte Bancaire par téléphone.
Frais de port CD-ROM & Logiciels : 35 Frs
Périphériques : 80 Frs - Poste ou messagerie.

Les Mountlist sur Amiga

Un lecteur Zip ? Un lecteur de CD-Rom ? Saviez-vous que par sa conception modulaire, l'Amiga accepte sans broncher n'importe quel périphérique moderne ?



Connecter un lecteur de CD ? Ultra-simple !

Ah, le beau lecteur Zip qui permet de stocker 100 Mo sur une seule disquette ! Dommage que ce vendeur nous ait laissé entendre que l'appareil de toutes nos convoitises *"ne fonctionnera pas sur Amiga, ahah, ce n'est pas assez puissant comme ordinateur, achetez plutôt mon dernier Pentioum-multimedia-ô-retour-de-force"*. Et pourtant, tout étudiant en pyschologie qu'il est (reconverti il y a deux mois à l'informatique pour raisons pécuniaires), il se trompe. En effet, l'Amiga possède d'origine une petite intelligence interne qui lui permet de dialoguer avec tout appareil branché sur l'un de ses connecteurs. A titre de comparaison, le Pc est obligé d'exécuter une application externe, lourde en mémoire et en temps de calcul, qui se chargera d'un tel dialogue. Puisque ces applications discutent directement avec le hardware sans respecter les prérogatives de *Windows*, les conflits sont fréquents et l'ordinateur plante souvent. Ahah...

Comment ça marche ?

Mais revenons à l'Amiga. Cette machine est conçue de la manière suivante : au centre il y a le microprocesseur et de celui-ci partent des tuyaux. Ces tuyaux, appelés "device", débouchent sur un bus. Ce dernier est soit un connecteur (externe pour le parallèle, interne pour le disque dur...), soit le socle d'un coprocesseur (Paula, par exemple). Et ce que l'on appelle une carte d'extension, n'est ni plus ni moins que la rallonge ou la prise multiple d'un tuyau. En ce qui concerne les disques, l'Amiga dispose d'origine de deux devices, le Scsi.device pour les disques durs et le trackdisk.device pour les lecteurs de disquette. Au démarrage de la machine, l'Amiga envoie dans ses tuyaux un message du style *"Youhou, y'o quelqu'un ?"*. Et il attend une réponse. Les utilisateurs de *Kickstart 3.1* sans disque dur, savent d'ailleurs qu'il peut même attendre très longtemps avant de se rendre compte qu'il n'y a personne à l'autre bout du Scsi.device.

Comme nous le disions plus haut, une carte d'extension rajoute des longueurs de tuyaux. Mais ces portions supplémentaires, pour être distinguées du reste de la machine, n'ont pas le même nom. Par exemple, le tuyau qui relie le connecteur interne *Zorro 2* à un connecteur Scsi externe sur une carte de Commodore va s'appeler "2nd.scsi.device". C'est un peu comme lorsqu'on veut aller de Lyon à Bobigny (93) : on prend d'abord l'A6 en direction de Paris, puis on bifurque sur l'A86 en direction de Bobigny.

Parla Italiano ?

Seulement voilà, il y a un hic. Le périphérique branché à l'autre bout du tuyau ne va certainement pas parler le même langue que l'Amiga. S'il lui répond un truc du style *"Vrzaboloum trechkpot bloh"* au lieu de *"Oui, bonjour je suis une disquette Zip"*, on sera bien embêté. Heureusement, il y a *HDToolbox*. Ce petit utilitaire qui se trouve (à partir du *Workbench 2.0*) dans le tiroir Tools de votre disque de démarrage va regarder tout seul le disque qui est à l'autre bout du tuyau et va y graver une "carte d'identité" (quelle capacité, quelle vitesse, combien de partition, etc.) compréhensible par l'Amiga. Donc oui, il suffit de brancher un lecteur Zip Scsi sur le connecteur Scsi d'une carte d'extension Scsi et de passer par *HDToolbox* pour que l'Amiga utilise sans problème les 100 Mo d'une cartouche Zip (environ 96 Mo après

Disquette Zip formatée en AmigaOS

```
Device = cybscsi.device
Unit = 5
Flags = 0
Surfaces = 2
BlocksPerTrack = 64
SectorsPerBlock = 1
SectorSize = 512
Mask = 0x7fffffff
MaxTransfer = 0x100000
Reserved = 2
Interleave = 0
LowCyl = 0
HighCyl = 1535
Buffers = 50
BufMemType = 0
StackSize = 600
Priority = 10
GlobVec = -1
DosType = 0x444f5301
Activate = 1
```

Disquette formatée en 1, 15 Mo (Dd) ou 2 Mo (Hd)

```
Device = floppy.device
Unit = 0
Flags = 0
Surfaces = 2
BlockSize = 512
BlocksPerTrack = 14
Reserved = 2
LowCyl = 0
HighCyl = 81
Buffers = 100
BufMemType = 1
StackSize = 2400
Priority = 10
MaxTransfer = 0x7FFFFFFF
Mask = 0x7FFFFFFE
GlobVec = -1
Activate = 1
DosType = 0x444F5305
Activate = 1
```

Lecteur de CD-Rom Ide Atapi

```
Device = atapi.device
Unit = 1
FileSystem = L:CacheCDFS
Flags = 1
BlocksPerTrack = 351000
BlockSize = 2048
Mask = 0x7fffffffe
MaxTransfer = 0x100000
Reserved = 0
Interleave = 0
LowCyl = 0
HighCyl = 0
Surfaces = 1
Buffers = 50
BufMemType = 1
GlobVec = -1
Mount = 1
Priority = 10
DosType = 0x43443031
StackSize = 3000
Control = "MD=0 LC=1 DC=8 L LV AL LFC=1"
```

formatage).

On peut perfectionner

Génial ? Pas encore, car il subsiste deux problèmes. Le premier est que l'intérêt d'un lecteur Zip est de pouvoir éjecter et insérer une disquette Zip autant de fois qu'on veut. Autrement dit il faudra à chaque fois passer par *HDToolbox* avant de formater une disquette Zip et l'icône d'une disquette déjà insérée ne disparaîtra pas du *Workbench* après éjection. Un peu pénible, à la longue. Le deuxième problème est qu'il y a des disques sur lesquels *HDToolBox* ne peut pas écrire, au hasard, les CD-Rom...

Heureusement, il existe toujours une solution : mettre la carte d'identité de tous les périphériques sur le disque de démarrage. Ces cartes d'identité s'appellent des "mountlists", ce sont des fichiers textes qui se trouvent dans le tiroir Devs/Dosdriver de votre disque de démarrage. L'idée est tellement bonne, que des petits malins ont même pensé à améliorer le comportement des tuyaux concernés pour que les disques externes soient mieux gérés. Dans ce cas, le tuyau est décrit par un fichier "device" qui se trouve, lui aussi, sur le disque de démarrage, dans le tiroir Devs.

Quelques exemples

Nous ne résistons d'ailleurs pas au plaisir de vous offrir quelques exemples de mountlists, dont certaines concernent même le lecteur de disquette. Les "devices" améliorés correspondant se trouvent sur le CD-Rom du mois. A noter que ces mountlists doivent porter le nom des disques leur correspondant. Par exemple, si on veut accéder au lecteur Zip en tant que Zip0:, il faudra que la mountlist correspondante s'appelle "ZIP0". D'autre part, et cela concerne surtout le cas du lecteur Zip, veillez à adapter les lignes "Device=" et "Unit=" à votre configuration. Celles-ci correspondent respectivement au nom du device proposé par votre carte d'extension Scsi (c'est écrit dans sa documentation), et au numéro d'identification du lecteur sur la chaîne Scsi (que l'on change avec des cavaliers à l'arrière du lecteur). Bon amusement !

Yann Serra



L'Ez-Drive se connecte aussi bien qu'un Zip.

Disquette Zip formatée en Ms/Dos

```
Device = cybscsi.device
Unit = 5
FileSystem = L:CrossDOSFileSystem
Flags = 1
Surfaces = 2
BlocksPerTrack = 64
SectorsPerBlock = 1
SectorSize = 512
Mask = 0x7fffffffe
MaxTransfer = 0x100000
Reserved = 1
Interleave = 0
LowCyl = 0
HighCyl = 1535
Buffers = 50
BufMemType = 0
StackSize = 2000
Priority = 10
GlobVec = -1
DosType = 0x4D534800
Activate = 1
```


Ateo Concepts

(Fabrication, maintenance et distribution)

Paiement par chèque immédiat ou CR
Frais de port : Logiciel 40 Frs, Matériel 1 à 5Fs, Tower 150 Frs
Contre-remboursement majoré 60 Frs, CR inverse tél.

De 10h à 19h (samedi sur rendez-vous)
Catalogue complèt sur simple demande
Tél : 02.40.85.30.85
Fax : 02.40.38.33.21
E-Mail : ateo@softdam.com
Web : http://www.ateo-concepts.com
Adresse : Le Plessis, 44220 - Couëron
(à proximité de Nantes)

Produits Ateo

Branchez 4 périphériques IDE
Ateo IDE mux complèt A1200 / A4000 ... 249/199
Carte seule, sans nappes A1200 / A4000 ... 95/70
Interface pour Clavier PC
Pour A1200 monté en boîtier tower 349
Pour A2/3/4000 (modèle externe) 399
Clavier PC 105 touches 89
Mise à jour ROM de l'interface clavier PC (1.7) à 80 F / Towers achetés avant le 01/04 30 F
Boîtiers Ateo TOWER
Boîtier Médium Tower A1200 (Alim 230W + doc montage + interface clavier PC + clavier) ... ***949***
Boîtier Médium Tower A4000 (alimentation 230W + nappes + doc montage) ***1090***
Lecteurs de disquettes internes 880 Ko
Pour A5/500+, A6/1200, A2/4000 .. 250, 230, 210

Périphériques

Périphériques IDE ATAPI
Disque Dur 1.7 Go / 2.1 Go 5"1/4 1490 / 1590
CD-ROM 8x interne (Mitsumi FX8000) 590
ROM mise à jour ATAPI pour cartes Appolo .. 150
Périphériques SCSI
Disque Dur Fast SCSI3 1.2 Go (Quantum) 1850
CD-ROM 8x12x interne (Sony) 1190
Lecteur ZIP 100 Mo / Cartouche ZIP ... 1190 / 100
Surf Squirel (SCSI + Série sur port PCMCIA) 690
Graveur PHILIPS 265CR interne (2x6x) 2590
Scanner A4, 600x600, 24 bits / Soft 2290 / 200

Cartes graphiques

Picasso II+ (2Mo) / Picasso IV (4Mo) . 1590 / 2990
CyberVision 64/3D (4Mo, sans pass-thru) 1690
Scandoubleur pour Cybervision (A4000) 690
Codeur/Décodeur MPEG Cybervision 1290

Mémoires

4, 8,16 et 32 Mo, 60 ns EDO garantie 5 ans .. N.C.
RAM GVP 16 Mo à 70 ns (***fin de stock !***) 1090
RAM GVP 16 Mo à 60 ns 1290

Les Cables

Rallonge 3.5"Male vers 2x3.5" 120
Cable 2.5" vers 3.5" (approx. 30 cm) 59
Cable 2.5" vers 2.5" et 3.5" (approx. 30 cm) 79
Doubleurs d'alimentations 25
Nappe IDE 2 / 3 connecteurs 50 / 70
Nappe SCSI 2 / 4 / 8 connecteurs . 50 / 130 / 180
Cable SCSI avec centronic 50 pts 120
Cable centronic 50pts vers SUB-D 25pts 150
Terminaison passive SCSI centronic 50pts 130
Kit switch d'écrans 449
Adaptateur vidéo 23pts vers VGA 15pts 149

Accélération

A1200 : Blizzard 1230/40T/60 899 / 1850 / 3190
A2000 : Blizzard 2040/60 + SCSI II 2490 / 4290
A3/4000 : Cyberstorm 040/060 2490 / 3990
Module SCSI II : Blizzard / Cyberstorm ... 620 / 650
Cartes PPC A1200T/3000T/4000T : Téléphonez nous car il y a plus de 26 produits différents !

Mais Aussi...

Souris 600 DPI 3 boutons (noire ou beige) ***95***
Digitaliseur 24bits temps réel (PAL, S-VHS) ... 1290
Modem Sportser Flash 33.6K + Kit Internet ... 1390

Prix modifiables sans préavis
SARL au capital de 50.000 Fs, RCS: St Nazaire B 402 546 443

La décompression sur Atari

Les secrets de la décompression sur Atari enfin expliqués de A à Z !



Décompressez simplement.

Depuis maintenant quatre numéros, Dream offre à ses lecteurs un CD-Rom disposant d'un répertoire Atari. Pour prendre le moins de place possible, les programmes sont compressés. Nous allons voir comment faire pour leur rendre leur aspect initial. Comme toujours en informatique, il n'existe pas seulement un seul format de compression, cela serait trop simple... A chaque format, correspond donc un programme spécifique pour le décompresser.

Le plus simple

Le format *Tos*, bien connu sur nos machines, est un peu spécifique. En effet, il ne nécessite pas, lui, de programme pour la décompression. La routine qui se charge de ce travail est en fait incluse dans le fichier .tos. C'est pourquoi il suffit de double-cliquer sur son icône pour que la décompression commence. Simplissime.

Les interfaces graphiques

Deux programmes disponibles sous *Gem* permettent de décompresser facilement les archives aux formats Zip et Lzh. *Stzip* se charge des fichiers .Zip (dont le format est compatible avec celui de *PkzZip*, sous *Ms/Dos*). Pour décompresser une archive, il suffit de l'indiquer à *Stzip* lors de son lancement, de choisir un répertoire de destination dans le sélecteur de fichiers de la partie droite et de cliquer sur Extract file. *Lharc*, lui, se charge des fichiers .Lzh (et non des fichiers .arc comme pourrait le laisser supposer son nom). Le fichier à décompresser se spécifie dans le sélecteur de fichier de gauche et le répertoire de destination dans celui de droite. Enfin, un clic sur Extract file lance la décompression.

La ligne de commande

Certains formats d'archives requièrent impérativement un programme .ttp, lequel nécessite l'entrée de divers paramètres. Il s'agit en l'occurrence de formats souvent issus du monde *Unix*, tels le *Zoo* ou le *Gzip* (extension .gz). Pour le format gzip, il faut indiquer la ligne "-d <fichier.gz>" lors du lancement de gzip.ttp, dans la boite de dialogue. Pour le format .zoo, la ligne à entrer dans zoo.ttp est " -extract <fichier.zoo> ".

Les disquettes

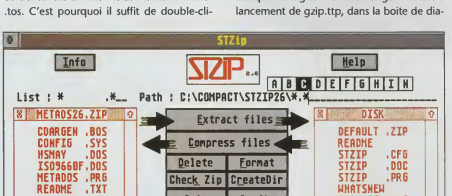
Il existe un format spécifique pour compresser en un seul fichier une disquette toute entière (ce qui permet de conserver le secteur de boot, par exemple). Ce format est reconnaissable à l'extension .msa qui ponctue le nom de ses fichiers. Pour l'utiliser, on emploie le programme msa_2_3.prg sous Gem. Il suffit d'indiquer le nom du fichier .msa à traiter et de choisir ensuite la direction : disquette vers fichier ou fichier vers disquette.

Se simplifier le travail

Pour les utilisateurs d'un *Tos* récent, il est intéressant de définir un lien entre les extensions des fichiers et les programmes de décompression. Ainsi, il suffira simplement de cliquer sur une archive pour que le programme de décompression se lance. Pour les personnes ne possédant pas de disque dur, la décompression n'est pas une chose aisée, car l'espace disponible sur une simple disquette n'est pas bien grand. Voici notre technique : on réserve une disquette pour les programmes de décompression, une autre pour le fichier à décompresser et une troisième pour stocker les fichiers décompressés. On lance le programme de décompression, on choisit son archive sur la disquette A et le répertoire de destination sur la disquette B. Si vous ne possédez pas deux lecteurs (ce qui est le cas le plus fréquent), pas de problème : au moment d'écrire, le programme demandera tout seul à l'utilisateur d'insérer la disquette B dans le lecteur. Si le fichier à décompresser est grand et que l'on possède peu de mémoire, il faudra changer les disquettes plusieurs fois. Pour finir, tous ces différents programmes sont disponibles sur le CD du numéro 42 de Dream. A vous les joies de la décompression !



Et même sans disque dur !



Une interface très intuitive.

David Curé - cure@cnam.fr

ST MAGAZINE

LE SEUL MENSUEL INTÉGRALEMENT CONSACRÉ AU MONDE ATARI (ORDINATEURS ET CONSOLES)

CHAQUE MOIS 84 PAGES COULEURS DANS TOUS LES DOMAINES (DU DÉBUTANT AU PROGRAMMEUR CONFIRMÉ) ET DEUX DISQUETTES DONT UNE AVEC UN PROGRAMME DU COMMERCE EN VERSION COMPLÈTE



DÉCOUVREZ UN UNIVERS D'UNE VIVACITÉ ÉTONNANTE

des clônes jusqu'à 120 mips (68060 à 120 mhz)

des programmes musicaux époustouflants

le must de la pao avec CALAMUS SL

des jeux ST, FALCON, JAGUAR, LYNX...

des nouveautés qui pleuvent chaque mois

un dynamisme rarement atteint chez les utilisateurs

un système sans firme de tutelle et entièrement géré par ses acteurs

BIENVENUE DANS LE MONDE LIBRE !!!

POUR RECEVOIR UN EXEMPLAIRE DE **ST MAGAZINE** AINSI QUE LES CATALOGUES **TERRE DU MILIEU**, RENVOYEZ-NOUS CE BON DE COMMANDE AVEC TROIS TIMBRES AU TARIF NORMAL À L'ADRESSE SUIVANTE

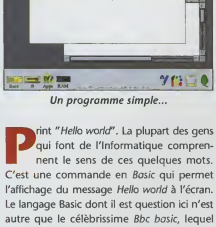
LA TERRE DU MILIEU
26, RUE DE L'ESSERT 74310 LES HOUCHES

je désire recevoir gratuitement les produits suivants :
☐ ST MAGAZINE n°118 ☐ catalogue général ATARI
☐ catalogue musique ATARI ☐ catalogue PAO ATARI ☐ catalogue jeux ATARI ☐ catalogue LYNX & JAGUAR
nom : prénom :
adresse :
code postal : ville : pays :

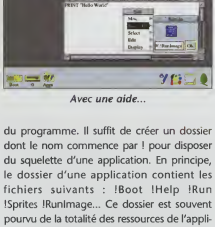
PUBLICITÉ INTÉGRALEMENT RÉALISÉE SUR **ATARI** AVEC **CALAMUS SL** / RÉALISATION : GEOFFROY DE MALHERBE / LA TERRE DU MILIEU

Hello world

Ou comment créer une application ridiculement simple sous Risc OS !

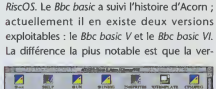


Un programme simple...



Avec une aide...

Print "*Hello world*". La plupart des gens qui font de l'informatique comprennent le sens de ces quelques mots. C'est une commande en *Basic* qui permet l'affichage du message *Hello world* à l'écran. Le langage Basic dont il est question ici n'est autre que le célèbrissime *Bbc basic*, lequel équipait déjà bon nombre de machines B bits avant d'être standardisé au sein du *RiscOS*. Le *Bbc basic* a suivi l'histoire d'Acorn ; actuellement il en existe deux versions exploitables : le *Bbc basic V* et le *Bbc basic VI*. La différence la plus notable est que la ver-



xxxx

sion *VI* permet de travailler sur les chiffres avec une précision supérieure. Le double intérêt de ce *Basic* est que l'on puisse accéder à toutes les routines du système et qu'il soit possible d'y intégrer de l'*Assembleur*.
Le module de l'interpréteur *Basic* est directement intégré dans le système. Pour s'en rendre compte, il suffit de se saisir de son éditeur de texte préféré et de choisir l'option Create -> Basic. On peut alors rentrer la ligne de code concernée et sauvegarder le tout. Un double clic sur l'icône du fichier permet d'obtenir l'effet voulu, c'est-à-dire l'affichage du message à l'écran.

Concept d'une application

Le but du jeu, ce mois-ci, est d'habiller ce fichier pour le transformer en une véritable application avec aide en ligne, icône personnalisée et tout le toutim. Petit rappel : sous *RiscOS*, une application est un dossier spécial contenant les fichiers de ressources et le code du programme. Il suffit de créer un dossier dont le nom commence par ! pour disposer du squelette d'une application. En principe, le dossier d'une application contient les fichiers suivants : !Boot !Help !Run !Sprites !RunImage... Ce dossier est souvent pourvu de la totalité des ressources de l'application. Ainsi, il suffit de supprimer une application/dossier pour désinstaller complètement un logiciel. Pour rentrer dans les détails, le fichier !Boot est celui qui sera exécuté lorsque le système verra l'application pour la première fois, le fichier !Help permet, s'il est présent, de disposer d'une aide en ligne, le fichier !Run est lancé quand on double-clique sur l'icône de l'application et le fichier !Sprites est un fichier image qui contient l'icône de l'application. Les autres fichiers constituent diverses données et autres codes du programme. Notez qu'il est tout à fait possible de créer des sous-dossiers dans une application. En fait, une application ne se différencie d'un dossier que par le signe "!" qui précède son nom. Un double clic sur ce genre de dossier provoque l'exécution de son fichier !Run. Un 'Shift + Double Clic' permet son ouverture. On a rarement fait aussi simple !

Une procédure simple

Habillons maintenant notre fichier *Basic*. Le fichier !Boot sera un script Obey, qui utilise les fonctions de la ligne de commande :

```
Set HelloW$Dir
<Obey$Dir>
IconSprites
<HelloW$Dir>.!Sprites
```

Dream Prof

• Les scripts Obey

Risc OS dispose d'une ligne de commande, le Cli. Il est possible de construire des scripts qui utilisent ces commandes... Les scripts Obey font partie de la famille de ces fichiers.

Ces lignes permettent de fixer la variable HelloW$Dir au dossier courant (Obey$Dir) et de charger les icônes contenues dans le fichier !Sprites. Dans notre exemple, on attribuera le texte suivant au fichier !Help :

```
Aide
Ceci est l'aide du programme !HelloW
Pour lancer HelloW, double-cliquez sur son icône
```

On pourra afficher cette aide en choisissant l'option Help du menu contextuel de l'icône de l'application. Le fichier !Run est également un script Obey :

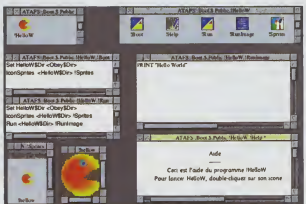
```
Set HelloW$Dir <Obey$Dir>
IconSprites <HelloW$Dir>.!Sprites
Run <HelloW$Dir>.!RunImage
```

Le fichier !RunImage est notre programme en Basic :

```
PRINT "Hello World"
```

Le fichier ! Sprites est un fichier image qui contient ici un unique Sprite "!HelloW", du nom de l'application. Celui-ci peut être crée avec l'application ! *Paint* fournie par Acorn. Et voilà, vous avez maintenant une application complète et fonctionnelle. C'est aussi simple que ça. Cette démonstration prouve qu'une application peut être créée à l'aide d'outils simples, tous fournis en standard.

David Feugey - dfeugey@univoque.net



Et une icône personnalisée !

TURTLE BAY DIRECT

CARTE BETELEM

CARTE AURORE

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : 04.70.66.44.25 Fax: 04.70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 h a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

POUR MIEUX VOUS SERVIR, NOUS DIMINUONS LA PUBLICITE SEMESTRIELLE ET CREEONS UN CATALOGUE COMPLET AVEC TOUS NOS PRODUITS INFORMATIQUES AMIGA. POUR LE RECEVOIR, IL VOUS SUFFIT DE COMPLETER ET RETOURNER LE COUPON REPONSE. ACCOMPAGNE D' UNE ENVELOPPE TIMBREE.

MERCI DE VOTRE CONFIANCE

LES CLASSIQUES

	Extensions A500/500+, A600, A1200 **B**		
Ext. A500 avec Horloge	190Frs	Ext. A500+ sans Horloge	280Frs
Ext. A600 sans(avec)H	300Frs(380Frs)	TBD1200 0Ko	370Frs
	Disques Durs A600 / A1200 **C**		
HD60Mo2.5	550Frs	HD160Mo2.5	690Frs
HD270Mo2.5	790Frs	HD1Go2.5	1350Frs
HD1.2Go3.5	1140Frs	HD1.6Go3.5	1250Frs
HD2Go3.5	1370Frs	HD2.5Go3.5	1515Frs
Prévoir Kit Install 2.0 , 3.0 ou 3.1		60Frs	
	Barettes Simm **B**		
4Mo32bits STD	155Frs	4Mo EDO	155Frs
8Mo STD	255Frs	8Mo EDO	225Frs
16Mo EDO	550Frs	32Mo EDO	1290Frs
	Lecteurs CD-ROM A600 / A1200 **C**		
	CD Atapi Nu	CD Atapi Externe	
x4	510Frs	590Frs	
x8	550Frs	620Frs	
x16	660Frs	790Frs	
	CD SCSI Nu	CD SCSI Externe	
x8	850Frs	950Frs	
	Lecteurs de disquettes Amiga **B**		
Interne 880Ko A500/600/1200	199Frs	Interne 880Ko A2000	250Frs
Interne 1.76Mo A1200Comm.	480Frs	Interne 1.76 A1200Am.Tech.	480Frs
Interne 880Ko avec façade	210Frs	Interne 1.76Mo avec façade	480Frs
Préciser la version de l' A1200 Commodore ou AmigaTechnologie pour les 1.76Mo			
Externe 880Ko tout Amiga	310Frs	Externe 1.76Mo (WB 2.05 mini)	660Frs
	ower A600 / A1200 **E**		
Tower TBD1200 à monter	950Frs	Tower TBD600 à monter	1090Frs
Tower TBD1200-3.0	2990Frs	Tower TBD1200Magic	3690Frs

LES TOPS

Cartes accélératrices A1200 à partir d' un 68EC30/25Mhz		à partir de	650Frs C
Blizzard 1230.IV	890Frs C	Blizzard 1240.IV -TERC	1880Frs C
Blizzard 1260.IV	3099Frs C	Kit SCSI Blizzard IV	699Frs C
Copro 68882/33 PLCC	190Frs B	Copro 68882/50 PGA	460Frs C
Cartes accélératrices A3000 / A4000 a partir de			2306Frs C
Interfaces Zorro II RBM pour tout A1200 monter en tour			1450Frs C
Blizzard 603E a partir de	3110Frs C	Blizzard 603E+ a partir de	3899Frs C
Interface BUDDHA	399Frs C	Carte Vidéo GRAFFITI	490Frs C
Interface CATWEASEL	540Frs C	Interface CATWEASEL ZII	675Frs C
Interface Squirrel	410Frs C	Interface Surf Squirrel	750Frs C
TBD 4 Ide (Option IDE-fix'97)		150Frs A (350Frs B)	
comprend 1 interface + 1 nappe 2.5 / 2.5			

DEMANDE DU CATALOGUE AMIGA SEPTEMBRE 1997

Nom, Prénom:

Adresse:

Code Postal: **Ville:**

Frais de Port: A 55Frs / B 65Frs / C 75Frs / D 100Frs / E 160Frs. Valables dans la limite du stock. Prix TTC, modifiables sans préavis. Paiement Mandat-lettre, CB, CHQ ou CRBT.

DREAM MARKET

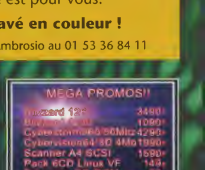
VOTRE SPÉCIALISTE

Dream vous propose de participer à cette nouvelle rubrique Dream Market. Particuliers, clubs, associations, boutiques, PME...
Cette rubrique est pour vous.

390 F. H.T. le pavé en couleur !

Renseignements : Valérie Ambrosio au 01 53 36 84 11

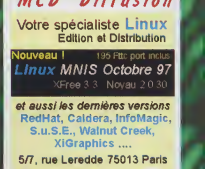












Substitutions et listes...

(initiation Tcl/Tk, 5e partie)

Avec une solide connaissance du packer, on peut d'ores et déjà être considré comme un spécialiste ès-Tk, mais notre but est de créer un programme en Tcl. Et il nous reste pas mal de choses à apprendre avant de maîtriser ce langage.

Petit rappel, les valeurs de base de *Tcl* sont des chaînes de caractères, mais *Tcl* permet de réunir plusieurs de ces valeurs dans une seule et même structure : une liste. Les accolades permettent de délimiter une liste dont les éléments sont séparés par (au moins) un espace. Lançons l'interpréteur *Tcl* ou *Wish* et saisissons les lignes de code qui vont suivre.

La bible des listes

Créons tout d'abord une variable ExampleList de type liste :

```
set ExampleList { bleu rouge
vert marron noir "bleu vert"
blanc }
```

La variable ExampleList de type liste contient sept éléments (sept chaînes de caractères). On remarque l'utilisation habile des guillemets pour la couleur bleu-vert (heu... ça doit faire du cyan, non ?) : l'espace appartient alors la chaîne de caractères et n'est plus un séparateur de liste. Pour afficher cette liste, on peut utiliser :

```
puts $ExampleList
=> bleu rouge vert marron noir
"bleu vert" blanc
```

L'utilisation est donc similaire aux variables de base (de type chaîne de caractères), mais *Tcl* nous propose un ensemble d'opérations spécifiques aux listes :

```
* concat [liste1 liste2 ...] :
retourne la liste composée des
éléments de liste1, liste2,
etc.
set liste3 [concat $ExampleList
{ violet rose }]
puts $liste3
=> bleu rouge vert marron noir
"bleu vert" blanc violet rose
* join liste [chaîne] : crée
une chaîne de caractères à par-
tir des éléments de liste et de
la chaîne facultative comme
séparateur.
join $ExampleList " puis "
=>  bleu puis rouge puis vert
puis marron puis noir puis bleu
vert puis blanc
* lappend NomListe [valeur1
valeur2 ...] : ajoute les élé-
ments valeur1, valeur2, ...  la
liste de nom NomListe (ne pas
substituer la liste).
lappend ExampleList violet rose
gris
puis $ExampleList
=>  bleu rouge vert marron noir
"bleu vert" blanc violet rose
gris
* lindex liste index : retourne
l'élément à la position index
dans liste (index est une
valeur entre 0 et end
lindex $ExampleList 0
=>  bleu
lindex $ExampleList end
=>  gris
lindex $ExampleList 4
=>  noir
* list [valeur1 valeur2 ...] :
crée une liste  partir des élé-
ments valeur1 valeur2, ...
set AutreListe [list un deux
trois quatre]
puts $AutreListe
 =>  un deux trois quatre
* llength liste : retourne le
nombre d'éléments de la liste
llength $ExampleList
=>  10
llength $AutreListe
=>  4
* lrange liste debut fin :
retourne une nouvelle liste
compose des éléments de liste
d'index situs entre debut et
fin (sous-liste)
set SousListe  [lrange
$AutreListe 1 2]
 puts $SousListe
```

Un mot sur les boucles for

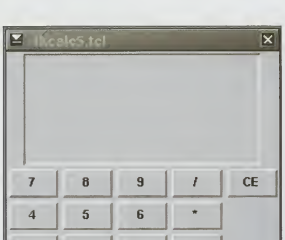
La boucle for de Tcl ressemble à s'y méprendre à la boucle for du C, voici sa syntaxe :

```
for { initialisations } { condition "tant que" } { mise  jour } {
        corps de la boucle
}
```

Voici un exemple classique : la liste de tous les éléments d'une liste.

```
set liste { premier deuxième troisième quatrième cinquième }
for { set compteur 0 } { $compteur < [llength $liste]} { incr compteur } {
        puts "Elment $compteur = [lindex $liste $compteur]"
}
=>      Elément 0 = premier
        Elément 1 = deuxième
        Elément 2 = troisième
        Elément 3 = quatrième
        Elément 4 = cinquième
```

L'étape d'initialisation consiste à créer et mettre à zéro la variable compteur. Avant toute exécution du corps de la boucle, la condition "tant que" est testée : ici, on compare la valeur de compteur avec le nombre d'éléments de liste. Pour l'instant, 0 est bien inférieur à 5, donc on exécute au moins une fois le corps de la boucle. Lors de cette première exécution, on affiche le 0me élément de la liste liste (avec l'index) en utilisant une substitution de commande. Ensuite, compteur est incrémenté (ne marche que si la valeur de compteur est un entier) et la condition est à nouveau testée. Après la cinquième exécution, compteur est incrémenté à 5 et la condition n'est plus vérifiée. La boucle est terminée.



Le mois prochain, elle fonctionnera.

```
=>  deux trois
* lreplace liste debut fin
[valeur1 valeur2 ...] : retour-
ne une nouvelle liste à partir
de liste, en remplaçant les
éléments situés entre debut et
fin par les valeurs valeur1,
valeur2, etc.
set ModifListe [lreplace
$AutreListe 1 2 two three]
puts $ModifListe
=>  un two three quatre
* lsearch [mode] liste motif :
retourne l'index du premier
élément qui correspond
au motif (-1 si pas
trouvé). Les différ-
ents modes sont: -
exact , -glob  ou -
regexp. Nous revien-
drons sur les expres-
sions régulières dans
un prochain numéro de
Dream.
* lsort [options...]
liste : tri des élé-
ments de la liste sui-
vant le critère de
comparaison parmi : -
ascii (par défaut), -
integer, -real. On
peut aussi utiliser
une procédure de com-
paraison avec l'option
-command nom_procedure
(la procédure doit
prendre deux arguments
et retourner une valeur infé-
rieure, égale ou supérieure à
0, selon le résultat de la com-
paraison). On peut bien sûr
effectuer un tri croissant (-
increasing par défaut) ou
décroissant (-decreasing).
* split chaîne [liste de sépa-
rateurs] : retourne une liste
composée des différentes sous-
chaînes de chaînes séparées par
un des séparateurs de liste de
séparateurs.
set DerniereListe [split
"alpha:beta/gamma!delta,toto" {
":" "/" "!" }]
=>  alpha beta gamma delta,toto
```

Calculatrice, version suivante

Avec vos nouvelles connaissances en matière de listes, de boucles for et de substitutions, vous n'aurez pas de problème à comprendre les modifications apportées à notre programme (tkcalc5.tcl sur le CD). Le but est la construction simplifiée de l'interface de base de la calculatrice. La procédure MakeRow permet de construire une ligne de boutons décrits dans des listes (ListRow1, ListRow2, etc.). La boîte de dialogue "about" est prise en charge dans un autre fichier : dialogs.tcl. Pour rendre les procédures de ce fichier visibles depuis notre fichier principal, on utilise la syntaxe suivante :

```
uplevel 0 [list source dia-
logs.tcl]
```

Le mot-cl uplevel permet de préciser un niveau d'exécution pour la commande qui suit. Ici, on précise le niveau global (0) et la commande est une liste d'exécutions (mot-clé source). Pour l'instant, on ne veut exécuter que le fichier dialogs.tcl. Si on clique sur le bouton About, on verra que la commande marche encore... Le mois prochain, notre calculatrice devrait commencer à fonctionner, en attendant, vous avez du pain sur la planche...

Fred Pesch

Retour sur les substitutions ...

Le principe de substitution sous Tcl est un élément primordial de ce langage. Nous avons déjà un peu abordé le sujet, mais voici quelques rappels qui vous permettront de mieux comprendre le programme du mois :

```
Substitutions de variables :
* substitution simple : $nom_de_variable
set toto "je suis une variable"
puts "qui est tu, toto ? \n $toto"
=> qui est tu, toto ?
    je suis une variable
La choîne $toto est remplacée par le contenu de la variable toto.
* substitution "compose" : ${nom_de_variable}
for { set i 1 } { $i <= 5 } { incr i } {
      set num${i}var "je suis la variable $i"
}
puts "$num1var , $num2var, $num3var, $num4var, $num5var"
=> je suis la variable 1, je suis la variable 2, je suis la variable 3, je
suis la variable 4, je suis la variable 5
La chaîne num${i}var est remplacée par la chaîne num, suivie de la
valeur de i, suivie de la chaîne var. Cette chaîne sert de nom de
variable initialisée à la valeur : "je suis la variable i" (i varie de 1 à
5). La ligne puts montre que ces variables numivar existent et sont
initialisées aux bonnes valeurs. Ce mécanisme de substitution est
très puissant.
Substitutions de commandes : [commande]
set dir [exec "/bin/ls" -l ]
puts $dir
=> -rw-r--r--   1 pesch   users    1002 Sep  2 12:31 dialogs.tcl
   -rw-r--r--   1 pesch   users    1002 Sep  2 12:04 dialogs.tcl~
   -rw-r--r--   1 pesch   users   13999 Sep  2 13:43 tkcalc3.aw
   -rw-r--r--   1 pesch   users    4078 Sep  2 13:24 tkcalc3.txt
   -rw-r--r--   1 pesch   users    1378 Sep  2 12:15 tkcalc4.tcl
   -rw-r--r--   1 pesch   users    1495 Sep  2 11:34 tkcalc4.tcl~
   -rw-r--r--   1 pesch   users    1378 Sep  2 12:31 tkcalc5.tcl
   -rw-r--r--   1 pesch   users    1378 Sep  2 12:31 tkcalc5.tcl~
La commande est exécutée, son résultat remplace la chaine
[commande]. Attention, si commande ne correspond pas à une
commande Tcl, il y a erreur :
set commande 1
[commande]
Erreur : Nom de commande "commande" invalide
```

Initiation à Java (7e partie)

L'héritage est encore au menu aujourd'hui, mais nous sommes près d'en savoir assez pour commencer à faire des programmes sympas et graphiques.

Nous avons vu, la dernière fois, comment construire une hiérarchie de classes, mais nous devons aller encore plus loin pour pouvoir utiliser l'environnement de *Java*. Reprenons notre jeu *Starwars* imaginaire pour illustrer le concept des interfaces.

Nous voulons désormais intégrer des personnages. Ils seront basiquement de deux types : Rebelle et Serviteur. Mais nous voulons aussi pouvoir les manipuler de manière générique, c'est-à-dire en tant que Personnages. Par ailleurs, certains rebelles sont des Jedi et certains serviteurs de l'Empire sont seigneurs du Côté obscur. C'est comme pour les vaisseaux, rien de neuf. Nos personnages ne peuvent globalement faire qu'une chose : dire de quel côté de la Force ils sont.




```
abstract class Personnage {
      abstract public void
afficherCamp();
}

class Rebelle extends Personnage {
  public void afficherCamp() {
      System.out.println("Alliance
rebelle");
  }
}

class Serviteur extends Personnage
{
  public void afficherCamp() {
      System.out.println("Empire
galactique");
  }
}
```

En revanche, un personnage qui possède la Force peut l'utiliser et doit donc avoir une méthode supplémentaire : utiliserForce.

```
class Jedi extends Rebelle {
  public void utiliserForce() {
     System.out.println("Je combats
le mal avec la Force");
  }
}

class Obscur extends Serviteur {
  public void utiliserForce() {
      System.out.println("J'utilise
la Force pour servir Palpatine");
  }
}
```

Limites de l'héritage simple

En *Java*, chaque classe (sauf Object) hérite directement d'une superclasse : c'est l'héritage simple, dont on voit ici les limites. Les classes Jedi et Obscur contiennent la méthode nécessaire à la gestion de la Force : utiliserForce. Il serait logique (et élégant) qu'elle soit dérivée d'une hypothétique classe abstraite Force, pour que l'on puisse traiter uniformément tous les personnages qui savent utiliser la force. Ici, on doit systématiquement gérer séparément les Jedi et le Côté obscur, car ils ne sont pas regroupés au sein d'un type générique dans lequel on a la méthode utiliserForce. Ceux qui se disent "*y'a qu'à rajouter utiliserForce en abstract dans Personnage*" me copieront dix fois ce

qu'on a dit sur le bubble-up. Notre hiérarchie exprime le fait que les Jedi sont en fait des Rebelles particuliers, mais pas qu'ils partagent des caractéristiques avec le Côté obscur. Il faudrait pour cela que Jedi hérite à la fois de Rebelle et de Force. Ça s'appelle l'héritage multiple, ça existe en C++ mais pas en *Java*. Ou plutôt si, mais d'une façon spéciale et limitée.

Interfaces vs. classes

Une classe ne peut avoir qu'une seule superclasse directe, en revanche, elle peut "implémenter" plusieurs "interfaces". On définit une interface Force et la classe Jedi, dérivée de Rebelle, implémente cette interface. La classe Obscur est toujours dérivée de Serviteur et implémente aussi l'interface Force. Une interface ressemble à une classe : elle possède des champs et des méthodes. Cependant, une interface n'est pas une classe, elle ne dérive pas d'Object. Elle ne peut pas avoir de membres private ni protected et toutes les méthodes sont abstraites. Il n'est donc pas possible de l'instancier !

```
interface Force {
  public void utiliserForce();
}
```

Cette interface définit la méthode abstraite utiliserForce. Rappelez-vous : dans les interfaces, les méthodes sont toujours abstraites ! On peut maintenant donner une nouvelle définition des classes Jedi et Obscur :

```
class Jedi extends Rebelle implements Force {
  public void utiliserForce() {
     System.out.println("Je combats le mal avec la Force");
  }
}

class Obscur extends Serviteur implements Force {
  public void utiliserForce() {
     System.out.println("J'utilise la Force pour servir Palpatine");
  }
}
```

Remarquons le mot-clé implements. Tout se passe comme si Force était une classe abstraite, superclasse de Jedi. Jedi dérive en réalité bel et bien de Rebelle, mais hérite aussi de la méthode abstraite utiliserForce de l'interface Force. Du coup, Jedi implémente cette méthode (sinon, ce serait une classe abstraite, logique).

Oui, mais encore ?

A quoi ça sert ? Justement, nous y venons. Une interface est un type : une variable du type Force peut représenter les instances de toutes les classes qui implémentent cette interface. Considérons les quatre variables suivantes :

```
Jedi obiwan;
Obscur darkvador;
Personnage p;
Force f;
```

Les quatre affectations suivantes sont toutes légales :

```
p=obiwan;
p=darkvador;
f=obiwan;
f=darkvador;
```

Il est donc maintenant possible de traiter génériquement obiwan et darkvador en tant que Personnages (normal, Personnage est une superclasse commune à Jedi et Obscur) mais aussi via l'interface Force. La variable f du type Force permet d'utiliser toutes les méthodes définies dans l'interface, et ce quelle que soit la classe de l'objet représenté par cette variable (à condition qu'elle implémente l'interface !). Nous vous le disions, ce n'est qu'une forme particulière d'héritage. Ce petit programme d'exemple le montre bien :

```
class Exemple3 {
      static public void méthode1(Personnage p) {
    p.afficherCamp();
  }
  static public void méthode2(Force f) {
    f.utiliserForce();
  }
  static public void main(String[] s) {
    Jedi obiwan=new Jedi();
    Obscur darkvador=new Obscur();

     System.out.println("Voici un Jedi:");
    méthode1(obiwan);
    méthode2(obiwan);
     System.out.println("Voici le Côté Obscur:");
    méthode1(darkvador);
    méthode2(darkvador);
  }
}
```

Tiens, au fait, pourquoi méthode1 et méthode2 sont-elles statiques ? Vous devez le savoir : ces méthodes sont appelées depuis main, qui est statique et ne peut donc accéder qu'aux membres statiques. Des souvenirs qui reviennent...

La leçon de morale du mois

Le véritable héritage multiple comme en C++ est très puissant mais tellement subtil que l'utiliser correctement est assez difficile. En le remplaçant par les interfaces, *Java* se veut plus simple en imposant des contraintes rigides mais tous les problèmes ne sont pas écartés pour autant. Prenons ces deux interfaces :

```
interface foo {
  public void toto();
  public void machin();
}

interface bar {
  public int toto();
  public void truc();
}
```

Elles possèdent toutes les deux la méthode toto, mais dans foo, elle ne renvoie rien (void) tandis que dans bar, elle retourne un entier. Que se passe-t-il dans la classe Buggée ?

```
class Buggée implements foo, bar {
  ...
}
```

Cette classe implémente les deux interfaces et hérite donc de toutes leurs méthodes. Et ça plante à la compilation, car la classe a deux déclarations contradictoires de la méthode toto : l'une provient de foo (void toto()) et l'autre provient de bar (int toto()). Rien que cet exemple ridiculement simple montre à quel point l'héritage multiple est délicat à utiliser, même sous la forme bridée que sont les interfaces. Et quand on sait que les interfaces peuvent aussi hériter d'autres interfaces (on n'en parlera pas pour le moment), il est clair que plus que jamais, il faut veiller à ne pas faire n'importe quoi, ou alors ce puissant outil peut rapidement se transformer en enfer sur terre.

A suivre...

Relaxez-vous, nous allons arrêter la théorie pour un bon moment. Dès le mois prochain, on passe à des choses plus amusantes. D'ailleurs, la première vraie application qu'on va écrire ensemble sera un... Aha !

Wait and see.

Jakub Zimmermann

Ouverture d'écrans en C (initiation, 9e partie)

Ouvrir un écran est essentiel à toute application sérieuse ou à tout jeu n'utilisant pas l'écran du Workbench. Nous allons apprendre ce mois-ci quelle est la procédure d'ouverture d'un écran Amiga.

L'une des raisons du succès du Workbench et de l'Amiga est certainement sa gestion des écrans. On peut ouvrir simultanément une multitude d'écrans et, en plus, dans des résolutions et des profondeurs (nombre de couleurs affichables) totalement différentes. Inimaginable sous *Windows* : on a déjà du mal à changer de résolution et de profondeur d'écran sans rebooter la machine...

Notre petit exemple du mois montre comment ouvrir tous les types d'écrans disponibles sur Amiga. Pour cela, on passera par un petit gestionnaire de commandes. Pour chacune des commandes comprises par ce dernier, un écran d'un certain type (haute ou basse résolution, entrelacé ou non) contenant une fenêtre sera ouvert. Nous pourrons en ouvrir autant que l'Amiga et sa mémoire pourront supporter. A noter qu'il suffira de taper "?" pour obtenir une liste des commandes disponibles.

Voici les explications du programmes :

COM 1 : Inclusion des fichiers nécessaires.

COM 2 : Déclaration des fonctions définies plus loin dans le programme.

COM 3 : Déclaration des structures et des variables globales utilisées.

COM 4 : On vous le donne en mille. La fonction afficheAide() affiche la liste de toutes les commandes comprises par le gestionnaire de commandes.

COM 5 : Fonction main() appelée à l'exécution du programme. Elle contient le gestionnaire de commandes.

COM 6 : Création d'une nouvelle liste qui contiendra la liste des écrans ouverts. On utilise pour cela la fonction NewList() du système.

COM 7 : Ouverture de la librairie Intuition. Vous savez, c'est celle qui s'occupe de gérer les écrans et les fenêtres. Ça tombe bien, non ?

COM 8 : Début de notre gestionnaire de commandes. L'instruction "forever" indique le début d'une boucle sans fin. Il suffit d'appeler la fonction exit() pour sortir du programme (voir la fonction sortir(), un peu plus loin).

COM 9 : On saisit la chaîne entrée par l'utilisateur (fonction gets()).

COM 10 : On analyse cette chaîne grâce à un "switch" qui permet de gérer rapidement tous les cas possibles. Chaque cas correspond à une certaine lettre et à certaines propriétés pour l'écran. On appelle ensuite notre fonction ajouteEcran() avec ces propriétés.

COM 11 : Cas où la chaîne entrée ne correspond à aucune commande connue.

COM 12 : La fonction sortir() appelle la fonction fermeEcrans() et sort du programme en fermant la librairie Intuition.

COM 13 : La fonction fermeEcrans parcourt la liste des écrans contenue dans la variable ListeEcrans, ferme chacun d'entre eux (CloseScreen()) et libère la mémoire qu'il utilise (FreeMem()).

COM 14 : Définition de trois macros permettant respectivement d'accéder aux composantes rouge, verte et bleue de la couleur en argument. Cette couleur doit être codée en entier. On effectue un décalage de 8 bits pour la composante rouge, de 4 bits pour la composante verte et aucun décalage pour la composante bleue (elle se situe à la bonne position dès le départ).

COM 15 : Cette fonction permet d'ajouter un nouvel écran dont les caractéristiques sont en argument.

COM 16 : Allocation d'une variable de type ScreenNode qui nous permettra d'enregistrer l'écran ouvert dans la liste des écrans "ListeEcrans".

COM 17 : On affecte la variable de type ColorSpec en extrayant les composantes rouge, verte et bleue des deux entiers en argument. Cette variable nous permettra de spécifier les deux couleurs principales de l'écran.

COM 18 : Ouverture de l'écran grâce à OpenScreenTags().

COM 19 : Si l'écran a bien été ouvert, on ouvre une fenêtre à l'intérieur.

COM 20 : Si la fenêtre s'est ouverte, on ajoute la variable de type ScreenNode à la liste des écrans grâce à la fonction AddTail() du système.

COM 21 : Si la fenêtre ne s'est pas ouverte, on renvoie un message d'erreur et on ferme l'écran.

COM 22 : Si l'écran ne s'est pas ouvert on écrit la raison de cet échec dans la variable "errorcode".

COM 23 : On n'oublie pas de libérer la variable de type ScreenNode. En effet, la fonction AddTail() n'ajoute pas à la liste l'adresse de cette variable mais une nouvelle adresse ayant le même contenu. La libération de la variable n'a donc pas d'incidence sur la liste.

Bon courage !

Et voilà, c'est tout pour ce mois-ci. Si vous approfondissez les écrans, vous pourrez voir qu'il est possible de spécifier de nombreux autres paramètres, et notamment la profondeur de l'écran. Bonne programmation et à la prochaine fois.

Richard Thibault

```
/* Ouverture d'écrans */
/* COM 1 */
#include <stdio.h>
#include <exec/types.h>
#include <exec/lists.h>
#include <exec/memory.h>
#include <graphics/displayinfo.h>
#include <utility/tagitem.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <clib/intuition_protos.h>
#include <clib/exec_protos.h>
/* COM 2 */
void sortir();
struct Screen *ajouteEcran();
void fermeEcrans();
void afficherAide();
/* COM 3 */
struct List    ListeEcrans;
struct ScreenNode
{
    struct MinNode    Sn_Node;
    struct Screen     *sn_Screen;
};
struct  IntuitionBase   *IntuitionBase;
char buffer[257];
/* COM 4 */
void afficherAide()
{
    printf("\ncommandes disponibles:\n\n");
    printf("f - fermer les écrans
q - quitter\n");
    printf("b - basse résolution
B - basse résolution entrelacée\n");
    printf("h - haute résolution
H - haute résolution entrelacée\n");
    printf("p - productivité
P - productivité entrelacée\n");
    printf("s - super haute résolution
S - super haute résolution entrelacée\n");
    printf("o - std overscan haute résolution
O - video overscan haute résolution\n");
    printf("a - A2024 10 Hz
A - A2024 15 Hz\n");
    printf("t - haute réolution + scrolling
v - VGA basse résolution (70ns pixels)\n");
    printf("$ - spécification de mode d'affichage en hexa (pour les experts)\n\n\n");
}
/* COM 5 */
main()
{
    /* COM 6 */
   NewList( &ListeEcrans );
    /* COM 7 */
    if (!(IntuitionBase =
   (struct IntuitionBase *) OpenLibrary("intuition.library", 36L)))
    { sortir("no V36 intuition library\n"); }
    /* COM 8 */
```

```
    forever
    {
printf("commande (? pour l'aide): ");
    /* COM 9 */
if (!gets(buffer)) sortir("eof.\n");
    /* COM 10 */
switch ( *buffer )
    {
    case 'o':
        ajouteEcran( 0xf00, 0x555,
            SA_DisplayID, HIRES_KEY,
        SA_Overscan,    OSCAN_STANDARD,
        SA_Title, " Haute résolution Standard
Overscan ",
        TAG_END );
            break;
    case 'O':
            ajouteEcran( 0xf000, 0x555,
            SA_DisplayID, HIRES_KEY,
        SA_Overscan,    OSCAN_VIDEO,
        SA_Title, " Haute résolution Video Overscan
",
        TAG_END );
            break;
    case 'a':
        ajouteEcran( 0xfff, 0x000,
            SA_DisplayID, A2024TENHERTZ_KEY,
        SA_Title, " A2024, 10 Hz ",
        TAG_END );
            break;
    case 'A':
        ajouteEcran( 0x000, 0xfff,
            SA_DisplayID, A2024FIFTEENHERTZ_KEY,
        SA_Title, " A2024, 15 Hz ",
        TAG_END );
            break;
    case 's':
        ajouteEcran( 0x005, 0xff0,
            SA_DisplayID, SUPER_KEY,
        SA_Title, " Super haute résolution. Non
entrelacée ",
        TAG_END );
            break;
    case 'S':
        ajouteEcran( 0x005, 0xff0,
            SA_DisplayID, SUPERLACE_KEY,
        SA_Title, " Super haute résolution. entrela-
cée ",
        TAG_END );
            break;
    case 'p':
        ajouteEcran( 0xfff, 0x000,
            SA_DisplayID, VGAPRODUCT_KEY,
        SA_Title, " Mode Productivité ",
        TAG_END );
            break;
    case 'P':
        ajouteEcran( 0x005, 0xf00,
            SA_DisplayID, VGAPRODUCTLACE_KEY,
        SA_Title, " Productivité entrelacée ",
        TAG_END );
            break;
    case 'v':
        ajouteEcran( 0xfff, 0x000,
            SA_DisplayID, VGAEXTRA_KEY,
        SA_Title, " 70ns pixels, Doublescan ",
        TAG_END );
            break;
    case 'h':
        ajouteEcran( 0x0f0, 0x555,
            SA_DisplayID, HIRES_KEY,
        SA_Title, " Haute résolution. Text Overscan
",
        TAG_END );
            break;
    case 'H':
        ajouteEcran( 0xf00, 0x555,
            SA_DisplayID, HIRESLACE_KEY,
        SA_Title, " Haute résolution entrelacée ",
        TAG_END );
            break;
    case 'B':
        ajouteEcran( 0x0ff, 0x555,
            SA_DisplayID, LORESLACE_KEY,
        SA_Title, " Basse résolution entrelacée",
        TAG_END );
            break;
    case 'b':
        ajouteEcran( 0x00f, 0x555,
            SA_DisplayID, LORES_KEY,
        SA_Title, " Basse résolution ",
        TAG_END );
            break;
    case 't':
        ajouteEcran( 0xf0f, 0x555,
            SA_DisplayID, MIRES_KEY,
        SA_Title, " Haute résolution + scrolling ",
        SA_Overscan,    OSCAN_TEXT,
        " On spécifie une région plus grande que
la capacité d'affichage
            et l'Amiga pourra scroller tout seul dans
cette zone.*/
        SA_Width,  1100,
        SA_AutoScroll,    TRUE,
        TAG_END );
            break;
    case 'f':
        fermeEcrans();
        break;
    case '?':
        afficherAide();
        break;
    case 'q':
    case 'Q':
        sortir("bye.\n");
        break;
    case '$':
        {
        long   scamnode;
    int scancount;
    printf("tapez les arguments pour l'ouverture
de l'écran : ");
        scancount = sscanf( buffer + 1, "%lx",
&scamnode );
        if ( scancount == 1 )
        {
            sprintf( buffer,"mode directe :
%lx",scamnode);
            ajouteEcran( 0x0ff, 0x555,
                SA_DisplayID,  scamnode,
        TAG_END );
            break;
        }
        else
        {
            printf("Impossible d'analyser la cha^ne
entrée...\n");
        }
            }
            break;
    default:
            /* COM 11 */
        printf("(%lx) inconnu...\n", *buffer,
*buffer);
        }
    }
/* COM 12 */
void sortir( char     *str)
{
    if (str) printf(str);
    fermeEcrans();
    if (IntuitionBase)
CloseLibrary((IntuitionBase);
    exit (0);
    return;
}
/* COM 13 */
void fermeEcrans()
{
    struct ScreenNode *sn;
    while (sn = (struct ScreenNode *) RemHead(
&ListeEcrans ))
    {
    CloseWindow( sn->sn_Screen->FirstWindow );
    printf("fermeture de l'écran %lx...\n", sn-
>sn_Screen );
    CloseScreen( sn->sn_Screen );
    FreeMem(sn, (long) sizeof *sn);
    }
    return;
}
struct ColorSpec colorspec[] = { { 0 },{ 1 },{-1
} };
/* COM 14 */
#define rouge( color ) (( (color)>>8 ) & 0xf )
#define vert( color ) (( (color)>>4 ) & 0xf )
#define bleu( color ) ( (color) & 0xf )
/* COM 15 */
struct Screen *ajouteEcran( int color0, color1,
ULONG tags)
{
    struct ScreenNode *sn;
    struct Screen     *OpenScreenTags();
    struct Window     *OpenWindowTags();
    struct Window     *window;
    ULONG      errorcode;
    /* COM 16 */
if (!(sn = (struct ScreenNode *)
    AllocMem((LONG)sizeof (struct ScreenNode),
0L) ))
    return (NULL);
    /* COM 17 */
    colorspec[0].Red = rouge( color0 );
    colorspec[0].Green = vert( color0 );
    colorspec[0].Blue = bleu( color0 );
    colorspec[1].Red = rouge( color1 );
    colorspec[1].Green = vert( color1 );
    colorspec[1].Blue = bleu( color1 );
    /* COM 18 */
sn->sn_Screen =  OpenScreenTags( NULL,
        SA_Colors,     colorspec,
        SA_ErrorCode,    &errorcode,
        TAG_MORE,      &tags,
        TAG_END );
    if ( sn->sn_Screen )
    {
        /* COM 19 */
  window = OpenWindowTags( NULL,
    WA_CustomScreen,   sn->sn_Screen,
    WA_Title, " Fenêtre dans l'écran ",
    TAG_END );
  printf("fenêtre à %lx\n", window );
      if ( window )
      {
    /* COM 20 */
    printf("nouvel écran à %lx.\n", sn-
>sn_Screen);
    AddTail(&ListeEcrans, (struct Node *) sn);
      }
    else
    {
        /* COM 21 */
        printf( "impossible d'ouvrir la fenêtre
dans l'écran\n" );
        CloseScreen( sn->sn_Screen );
    }
      }
      /* COM 22 */
      else
      {
  printf("impossible d'ouvrir l'écran: ");
    switch ( errorcode )
    {
    case OSERR_NOCHIPS:
        printf("Nouveau chipset non
disponible.\n");
        break;
    case OSERR_NOCHIPMEM:
        printf("Pas assez de mémoire CHIP.\n");
        break;
    case OSERR_UNKNOWNMODE:
        printf("le mode spécifié est inconnu.\n");
        break;
    case OSERR_PUBNOTUNIQUE:
        printf("écran public déjà ouvert.\n");
        break;
    case OSERR_NOMEM:
        printf("pas assez de mémoire.\n");
        break;
    case OSERR_NOMONITOR:
        printf("moniteur non disponible.\n");
        break;
    default:
        printf("Erreur inconnue : n| %ld\n",
errorcode );
    }
      }
      /* COM 23 */
      FreeMem(sn, (LONG) sizeof (struct
ScreenNode));
      return (NULL);
}
```

Initiation à l'Assembleur sur Amiga (9e partie)

Ce mois-ci, nous allons en terminer avec les instructions se rapportant au calcul en Assembleur. Nous ferons le tour de toutes les instructions arithmétiques disponibles.

Nous avons vu au cours des articles précédents comment compter en *Assembleur*. Mais, à aucun moment nous n'avons recensé les instructions arithmétiques disponibles en *Assembleur* 68000. On peut les diviser en quatre catégories : les additions, les soustractions, les multiplications et les divisions. Il y a cinq types d'additions possibles :

`ADD op1,op2`

Il s'agit de l'addition classique.

`ADDQ #val1,op2`

C'est ce que l'on désigne comme une addition rapide car l'opérande val1 est une donnée immédiate entre 0 et 15.

`ADDI #val1,op2`

C'est l'addition immédiate entre la donnée immédiate val1 qui est comprise dans [$0-$FFFF]

`ADDA op1,Ax`

C'est l'addition spécifique pour les registres d'adresse, op1 est ajouté au registre d'adresse Ax (ou x est dans [0-7]). L'instruction ADD effectue aussi les additions sur les registres mais elle est limitée au mot et au mot double. La plupart du temps, votre *Assembleur* remplacera à votre insu un ADD sur un registre d'adresse par un ADDA.

`ADDX op1,op2`

C'est une addition entre op1 et op2 et le bit X du registre d'état. Ce bit est positionné lorsqu'une opération génère une retenue. ADDX permet de réutiliser cette retenue, cela sert surtout pour calculer des additions sur plus de 32 bits. Les opérations de soustractions (SUB,SUBQ,SUBI, SUBA,SUBX) sont strictement similaires et ne seront pas détaillées ici. Il n'existe que deux instructions de multiplications :

`MULU op1,Dx`

Qui effectuent une multiplication non signée entre op1 et le registre de donnée Dx. Attention, ici op1 et Dx sont sur 16 bits. Le résultat est rangé dans Dx et il est sur 32 bits.

`MULS op1,Dx`

Effectue une multiplication signée entre op1et Dx. Les opérandes sont encore sur 16 bits. Le résultat est signé sur 32 bits. Pour la division, il existe deux instructions similaires (DIVU et DIVS) mais la forme du résultat change un peu.

`DIVU op1,Dx`

Effectue la division non signée de la valeur sur 32 bits contenue dans Dx par la valeur 16 bits de op1. Le résultat est rangé dans Dx sous la forme suivante : les 16 bits de poids faible (bits 15 à 0) contiennent le quotient et les 16 bits de poids fort (bits 31 à 16) contiennent le reste.

`DIVS op1,Dx`

Idem mais en arithmétique signé.

Et la lumière fut...

Le listing de ce mois et très long, mais il en vaut la peine. Il s'agit d'un triangle sur lequel on applique un éclairage de type gouraud en 32 couleurs. Il fonctionne même sur les Amiga ECS.

David Mignon

```
;Ec=le pour Devpac ...Pour
Asm-one ajouter
;la directive INCDIR avec le
répertoire
;correct et supprimer opt
c+,d-
;exemple: INCDIR "Asm-
one:include/"

  opt c+,d-
  include exec/exec_lib.i
  include intuition/intui-
tion.i
  include intuition/intui-
tion_lib.i
  include
graphics graphics_lib.i

OPENLIB MACRO
  lea \1(pc),a1
  moveq #0,d0
  CALLEXEC OpenLibrary
  move.l d0,\2
  ENDM

CLOSELIB MACRO
   move.l \1,a1
  CALLEXEC CloseLibrary
  ENDM

  OPENLIB

ímknom,_IntuitionBase
  OPENLIB gfxnom,_GfxBase

  lea ScreenED,a0
  CALLINT OpenScreen
  move.l d0,ScreenEDRast

  move.l d0,WindowEDS1
  lea WindowED,a0
  CALLINT   OpenWindow
  move.l d0,WindowEDRast

  bsr init_couleur
  bsr tri
  bsr gouraud
  bsr drawit
  bsr cliquer_souris

  move.l WindowEDRast,a0
  CALLINT CloseWindow
  move.l ScreenEDRast,a0
  CALLINT CloseScreen

  CLOSELIB _GfxBase
  CLOSELIB _IntuitionBase
  rts

cliquer_souris
  move.l WindowEDRast,a0
  move.l 86(a0),a0
  CALLEXEC GetMsg
  tst.l d0
  beq.s cliquer_souris
  rts

init_couleur
  move.w #31,d0
  move.l ScreenEDRast,a0
  lea $2c(a0),a0
  lea couleur,a1
  CALLGRAF LoadRGB4
  rts

;routine de tri de 3 points
;dans l'ordre des y
;d0=x0|y0 d1=z1|c1 .....

tri
  lea triangle,a0
  movem.l (a0),d1-d6
  cmp.w d1,d3
  bge.s .ok1
  exg d1,d3
  exg d2,d4
.ok1
  cmp.w d3,d5
  bge.w .fin
  exg d3,d5
  exg d4,d6
  cmp.w d1,d3
  bge.w .fin
  exg d1,d3
  exg d2,d4
.fin
  movem.l d1-d6,coords
  rts

gouraud
  lea coords,a0
  lea dest1,a1
  lea dest2,a2

  movem.l (a0),d0-d3
  sub.w d0,d2
  beq.w .flattop
  move.w d2,d4
  swap d0
  swap d2
  sub.w d0,d2
  ext.l d2
  asl.l #7,d2
  divs.w d4,d2
  sub.w d1,d3
  ext.l d3
  asl.l #7,d3
  divs.w d4,d3
  asl.w #7,d0
  asl.w #7,d1
  subq.w #1,d4
.lp1
  add.w d2,d0
  move.w d0,d5
  asr.w #7,d5
```

```
  add.w d3,d1
  move.w d1,d6
  asr.w #7,d6
  move.w d5,(a1)+
  move.w d6,(a1)+
  dbf d4,.lp1

  movem.l 8(a0),d0-d3
  sub.w d0,d2
  beq.w .flatbottom
  move.w d2,d4
  swap d0
  swap d2
  sub.w d0,d2
  ext.l d2
  asl.l #7,d2
  divs.w d4,d2
  sub.w d1,d3
  ext.l d3
  asl.l #7,d3
  divs.w d4,d3
  asl.w #7,d0
  asl.w #7,d1
  subq.w #1,d4
.lp2
  add.w d2,d0
  move.w d0,d5
  asr.w #7,d5
  add.w d3,d1
  move.w d1,d6
  asr.w #7,d6
  move.w d5,(a1)+
  move.w d6,(a1)+
  dbf d4,.lp2

.flatbottom

  movem.l (a0),d0-d1
  movem.l 16(a0),d2-d3
  sub.w d0,d2
  beq.w .fin
  move.w d2,d4
  swap d0
  swap d2
  sub.w d0,d2
  ext.l d2
  asl.l #7,d2
  divs.w d4,d2
  sub.w d1,d3
  ext.l d3
  asl.l #7,d3
  divs.w d4,d3
  asl.w #7,d0
  asl.w #7,d1
  subq.w #1,d4
.lp3
  add.w d2,d0
  move.w d0,d5
  asr.w #7,d5
  add.w d3,d1
  move.w d1,d6
  asr.w #7,d6
  move.w d5,(a1)+
  move.w d6,(a1)+
  dbf d4,.lp3
  rts
.flattop
  movem.l (a0),d0-d1
  movem.l 16(a0),d2-d3
  sub.w d0,d2
  beq.w .fin
  move.w d2,d4
  swap d0
  swap d2
  sub.w d0,d2
  ext.l d2
  asl.l #7,d2
  divs.w d4,d2
  sub.w d1,d3
  ext.l d3
  asl.l #7,d3
  divs.w d4,d3
  asl.w #7,d0
  asl.w #7,d1
  subq.w #1,d4
.lp5
  add.w d2,d0
  move.w d0,d5
  asr.w #7,d5
  add.w d3,d1
  move.w d1,d6
  asr.w #7,d6
  move.w d5,(a1)+
  move.w d6,(a1)+
  dbf d4,.lp5
.fin
  rts

drawit
  lea coords,a0
  lea dest1,a1
  lea dest2,a2
  move.l (a0),d0
  move.l 16(a0),d1
  sub.w d0,d1
  subq.w #1,d1
  ble.w .fin
.lp2
  move.l (a1)+,d2
;x1|c1
  move.l (a2)+,d3
;x2|c2
  move.w d2,d4
;d4=c1
  move.w d3,d5
;d5=c2
  swap d2
;d2=x1
  swap d3
;d3=x2
  cmp.w d2,d3
;d3=x2-x1
  beq.s .noline          ;si 0
alors fin
  bgt.s .suite
  exg d2,d3
.suite
  sub.w d2,d3
  sub.w d4,d5
;d5=c2-c1
  ext.l d5
  asl.l #7,d5
  divs.w d3,d5
;d5=c2-c1/x2-x1
  subq.w #1,d3
;d3=nb de tour pour x
  asl.w #7,d4
;d4=c1
.lp1
  add.w d5,d4
  move.w d4,d6
  asr.w #7,d6
  bsr pixel
  addq.w #1,d2
  dbf d3,.lp1
.noline
  addq.l #1,d0
  dbf d1,.lp2
.fin
  rts

pixel
  movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7)
  exg d6,d0
  andi.w #$1f,d0
  move.l ScreenEDRast,a1
  lea $54(a1),a1
  CALLGRAF SetAPen
  exg d2,d0
  exg d6,d1
  move.l ScreenEDRast,a1
  lea $54(a1),a1
  CALLGRAF WritePixel
  movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
  rts

intnom      INTNAME
gfxnom      GRAFNAME
  even

_IntuitionBase     dc.l 0
_GfxBase    dc.l 0

ScreenED    dc.w 0,0,319,256,5
            dc.b 0,1
            dc.w 0
            dc.w CUSTOMSCREEN
            dc.l 0
            dc.l ScreenEDtitre
            dc.l 0,0
ScreenEDtitre      dc.b
"Gouraud",0
ScreenEDRast dc.l 0

            even

WindowED
            dc.w  0,0,319,255
            dc.b  0,0
            dc.l  MOUSEBUTTONS
            dc.l  BACKDROP!BORDER-
LESS!SIMPLE_REFRESH!ACTIVATE
            dc.l  0,0,0
WindowEDS1  dc.l  0
            dc.l  0
            dc.w  0,0,0,0
            dc.w  CUSTOMSCREEN
WindowEDRast dc.l 0

couleur
            dc.w 0,$F00
nb          set 15
COL         set $F00
            rept nb
            dc.w COL,COL
COL         set COL+$011
            endr
triangle
            dc.w 50,50,0,16
            dc.w 120,200,0,32
            dc.w 250,100,0,1
coords            dc.l
0,0,0,0,0,0

;Pour Asm-one faire blk.w
2000,0
;a la place de ds.w 2000

dest1       ds.w 2000
dest2       ds.w 2000
```

Si l'éditeur anglais Clickboom n'a toujours pas pu obtenir de licence de la part d'Id software pour adapter Quake sur Amiga, sa prochaine version de Myst s'annonce tout de même exceptionnelle. D'ailleurs, les jeux semblent amorcer un grand retour sur Amiga, avec près de 20 titres prévus d'ici à Noël. Parmi eux, un nouveau Gloom et un clone de Virtual Cop !

3D

Un nouveau Gloom en préparation

En matière de jeux d'action en 3D texturée, *Gloom* est un précurseur sur Amiga. Outre un moteur graphique finalement assez précaire (il s'agissait tout de même du tout premier jeu en 3D sur Amiga), *Gloom* brillait essentiellement par la qualité de ses niveaux et l'intelligence artificielle de ses monstres. Après une version *Deluxe* (ajoutant quelques niveaux), l'éditeur Guidall Leisure nous annonce un *Gloom 3* pour la fin de l'année ! Cette nouvelle mouture ne sera plus développée par l'équipe de Black magic mais par un tout nouveau studio répondant au nom d'Alpha software. Ces derniers auraient mis au point un moteur graphique plus proche de ce qui se fait actuellement mais nécessitant, c'est devenu une mode, une carte graphique compatible avec les pilotes Cybergraphics.



Des décors texturés.



Diverses armes disponibles.

Tous les jeux prévus pour décembre

Jeux	Editeur
Blade	Alive Mediasoft
Breed 2001	Vulcan software
Cygnus 8	Islona
Explorer 2260	Das
Fortress of fear	Digital reality softworx
Foundation	Sadeness software
H-bomb	Aurora works
Hell pigs	Vulcan software
Myst	Clickboom
Olofight	The real ologram
Phoenix	Islona
6th Sense investigations	Islona
The final odyssey	Vulcan software
Trapped 2	New generation software
Wasted dreams	Vulcan software
Zone 99	Aurora works



Myst.

Shoot'em up

Hard target, le Virtual cop de l'Amiga



Un clone de Virtual Cop.

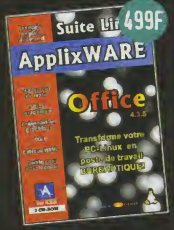
Le très prolifique éditeur anglais Vulcan software entend bien relever un défi de taille : développer un clone de *Virtual cop* sur Amiga ! Un peu à la manière de l'ancestral *Operation wolf*, le principe de *Hard target* (c'est son nom) sera de déplacer un viseur sur un écran animé et de tirer sur tous les vilains qui y apparaissent. La progression dans les niveaux aura beau être préprogrammée (le joueur ne dirige que son curseur), l'animation des décors sera tout de même calculée en temps réel. Cet exercice permet d'interagir avec les environs. Il est par exemple prévu de faire exploser des palissades ou de renverser des voitures. Le jeu est prévu pour début 98 et pourra fonctionner sans carte graphique. Le plus gros problème des développeurs à l'heure actuelle est d'ailleurs de rendre également compatible *Hard target* avec les cartes graphiques. Plus de renseignements sur le http:// www.vulcan.co.uk/index.html.

Yann Serra



Ne tirez pas sur l'ambulance !

linux bootik



APPLIXWARE 4.3.5

499F +PORT A

ApplixWARE est une suite bureautique internationale (français, anglais, allemand) complète, qui regroupe 5 logiciels. Applix words offre toutes les fonctions nécessaires pour créer et présenter vos idées clairement et efficacement. Applix graphics est l'environnement parfait pour la création, l'édition et la personnalisation des présentations graphiques. Applix spreadsheet comprend toutes les fonctions nécessaires à la visualisation et à l'analyse des données numériques. Applix mail est le moyen le plus sûr et le plus rapide pour envoyer tout document à travers les divers réseaux et systèmes informatiques. Enfin, ELF (Extension Language Facility) est un langage de programmation de macros. Applixware comprend plus de 50 filtres, ASCII, MSWord, MSExel, XLS, WordPerfect, RTF, EPS, HTLM...



FREEDOM COKTAIL 3

165F +PORT A

Compilation de distributions Linux accompagnées de leur manuel d'installation en français, sous la forme d'un fichier. Ce pack de 6 CDS, mis à jour au 30/08/97, contient tout ce qui est nécessaire à l'installation et l'exécution de Linux ainsi que des archives issues de tsx-11.mit.edu. Inclus les distributions Linux suivantes : RedHat 4.2 pour Intel (noyau 2.0.30, XFree86 3.3), RedHat 4.2 pour Alpha (noyau 2.0.30, XFree86 3.3), Slackware 3.3 (noyau 2.0.30), Debian GNU/Linux 1.3.1 (noyau 2.0.30, 2CDs), XFree86 (version 3.3.1), sources des noyaux jusqu'au 2.0.30 (stable) et 2.1.53 (Beta), pack chercheurs (offre DELL/CNRS)...



KHEOPS 97 - 3.3

199F +PORT A

Le Kit complet PC Linux est un système d'exploitation 32 bits multi-tâches, multi-utilisateurs pour PC. Il est compatible Unix et dispose d'un environnement graphique X Window semblable à Windows 95. Cette distribution est développée sur la base d'une distribution Slackware 3.3. Elle propose un choix d'installation de 57 Noyaux (IDE, SCSI, IDE fat32, SCSI fat32, ibm-mca...) version 2.0.30. Le "Pack chercheur" de l'offre DELL/CNRS (Compilateur Fortran, Gimp, LyX, Mesa, Octave, Postgres95, Powray, Scilab, Xpdf et Xtel) est disponible ainsi que le package de Midnight Commander pour pouvoir installer et désinstaller directement les packages .rpm et .deb. Cette distribution est la seule, pour l'instant, à être localisée en français (tous les scripts d'installation, les fichiers d'aide, l'aide en ligne, la documentation et les outils de configuration).



GALAXY OF CLIPART

199F +PORT A

Plus de 75 000 images au format wmf ou jpeg accompagnées d'une importante collection de fontes et d'icônes. Le compagnon idéal de tous les utilisateurs de logiciels de dessin, PAO, traitement des textes.

Pour toute commande, utilisez le bon de commande en page en page 75.

Quake

Unix... l'ambiance froide et sérieuse d'un centre de calcul ? Pas toujours ! LinuxQuake prouve (s'il le fallait) que c'est aussi un OS à jouer hors pair.

La seule différence entre *LinuxQuake* et *Quake* pour *Dos* est l'exécutable qui fournit le moteur du jeu. On devra donc avant tout récupérer l'ensemble des fichiers de la version "standard" puis choisir et installer un ou des moteur(s) pour *Linux*. Il en existe trois: *X11*, *Dga* et *Svgalib*. C'est là qu'on apprécie un véritable OS : pas de configuration des cartes son et vidéo, pas de plantage parce qu'on n'a pas mis le bon IRQ...



LinuxQuake mieux que Quake ?

Les trois Quake

La première version tourne sous *X window* dans une fenêtre. C'est comme sous *Windows 95* en mode fenêtre, sauf qu'ici on peut en changer la taille à tout moment, et ça n'immobilise pas la machine. Les performances vont d'excellentes à nulles, selon la taille de la fenêtre et la machine (suivant qu'il s'agit d'un Pc, d'une station Alpha, etc.). La seconde version utilise l'extension *Dga*. Plus rapide, elle exploite le plein écran dans toutes les résolutions que peut générer *Xfree* ! La dernière ne marche qu'en mode console et utilise la bibliothèque *Svgalib*. La vitesse et la fluidité y sont incroyables quelle que soit la machine. Après ça, on ne voudra plus jamais jouer sous *Dos* !

Et à part ça?

Le reste est i-den-tique à l'original, sauf en ce qui concerne réseau. Ce dernier est pris en charge directement par *Linux* (logique!). Les cheats marchent, les niveaux (commerciaux ou non) et les mission-packs aussi. On vous le dit, c'est *Quake*, exactement comme sous *Dos*... Et même en mieux ! S'il fallait chercher un bémol, on pourrait critiquer le fait que les sauvegardes sont communes à tous les utilisateurs (comme sous *Dos*). Seul vrai regret: les moteurs n'existent que pour Alpha et Pc, une fois de plus, les utilisateurs de 68K et autres PowerPc vont se sentir lésés.

Jokub Zimmermann



Quake moins bien que LinuxQuake ?

LinuxQuake v1.07

Statut : *shareware*

En hausse

- ▲ *Utilise Xfree Dga*
- ▲ *Spectoculaire sous Svgalib*

En baisse

- ▼ *Sauvegardes communes*
- ▼ *Alpha et x86 seulement*

Note

★ ★ ★ ★ ★

Mirror Magic II

Sortez les mouchoirs ! Un classique de l'âge d'or de l'Amiga revit sous X11, pour notre plus grand plaisir.

Mirrormagic II est un jeu de casse-tête dans lequel il faut diriger un faisceau (laser?) à l'aide de miroirs et divers autres dispositifs optiques, afin de détruire des obstacles, puis atteindre une cible qui représente la sortie du niveau. La quantité des niveaux proposée est énorme et la difficulté très variée. Il y a même un éditeur pour créer de nouveaux tableaux (ou pour tricher !).

Un havre de paix?

La version *X11* parvient à reproduire parfaitement le charme des jeux des années 80, avant le bourrage de crâne au Cyber Multimédia MMX10000-Grosse-Arnaque. On retrouve cet affichage en 32 couleurs exploité à fond dans la version originale, cette horrible musique techno et surtout ce sens de l'humour si rare aujourd'hui. Le portage est d'une fidélité étonnante : tout y est, jusqu'aux petits détails comme les effets de changement de palette. *Mirror Magic II* est d'ailleurs tellement fidèle à son modèle, qu'il souffre des mêmes défauts que les autres adaptations : il oublie qu'*Unix* est multi-utilisateur ! Les sauvegardes et les niveaux créés sont partagés par tout le monde, ce qui pose problème quand plusieurs personnes jouent en même temps.

Jakub Zimmermann

Mirror Magic II

Statut : *freeware*

En hausse

- ▲ *Idée originale*
- ▲ *Très bien fait*
- ▲ *Comme au bon vieux temps*

En baisse

- ▼ *Insuffisamment adapté à Unix*

Note

★ ★ ★ ★



Saurez-vous guider le rayon vers la sortie ?

Nothingness

par Cassiope development

Exclusif, Dream offre des pages à ses lecteurs pour leur permettre d'exprimer un point de vue sur le sujet de leur choix. Continuez à nous envoyer vos articles, les meilleurs seront publiés et leurs auteurs gagneront un abonnement. Le gagnant du mois est Emmanuel Anthoni pour sa preview de Nothingness.

Alors que *Myst* se fait attendre sur Amiga, les clônes commencent déjà à faire leur apparition. *Nothingness* de Cassiope development est un jeu d'aventure français basé sur des plans fixes et des animations entièrement réalisés en images de synthèse, le tout étant accompagné d'objets et de sons digitalisés. On évolue dans un monde imaginaire parsemé d'énigmes en tous genres. D'un point de vue technique, on ne pourra que s'extasier devant la bonne qualité des images extérieures, même si l'on déplore l'absence de profondeur des arrière-plans. Telles les fenêtres vues de l'intérieur, par exemple, qui s'apparentent plus au poster plastifié d'un paysage qu'à une véritable ouverture sur un autre environnement. Telle, également, cette maison qui, éloignée, tient plus du bunker que de la bâtisse campagnarde. Outre ses qualités esthétiques, on appréciera que *Nothingness* soit pourvu d'une voix digitalisée, laquelle donne un agréable commentaire des objets sélectionnés.

512 couleurs sans Ham

A l'instar du futur *Myst*, *Nothingness* repousse les capacités graphiques de l'Amiga et, chose devenue rare, il devient possible de parler chiffres : les textes et les voix sont déclinés en quatre langues, des scènes cinématiques en Ham8 (262000 couleurs) viennent ponctuer les chapitres, il y a plusieurs centaines d'écrans et l'affichage se fait en 512 couleurs dans une résolution de 640x512 pixels. Les 512 couleurs s'expliquent par l'utilisation de 256 couleurs pour les images et 256 autres pour l'interface (ah... magie de l'Amiga !). Le jeu nécessitera tout de même un chipset Aga, un 68020, 4 Mo de fast Ram et un lecteur de CD-Rom pour arriver à pareil miracle. Espérons tout de même que ce produit n'aura pas trop à souffrir de la concurrence de *Myst*, prévu pour à peine un mois plus tard.

Emmanuel Anthoni.



Un écran en 512 couleurs.

Nothingness

En hausse
- ▲ *Qualité des images*
- ▲ *Voix en français*

En baisse
- ▼ *Les Arrière-plans manquent de profondeur*

Note
★★★★★

Pushy II

Pushy II est un jeu classique de puzzle/réflexion basé sur le principe de Sokoban. Son but est simple puisqu'il suffit de pousser des caisses sur des croix pour remporter les différents niveaux.

Au début c'est limpide, puis cela devient bien plus difficile et enfin absolument impossible. On a beau commencer à douter de ses propres capacités, il est difficile d'arrêter là une partie. Les jeux de *Sokoban* sont courants, trop peut-être. Mais celui-ci est bien différent. Tout d'abord, il est magnifiquement réalisé. Les graphismes et les bruitages sont somptueux. On dispose de graphismes en 16 millions de couleurs, dans une définition de 640x480 pixels avec double buffering. Cette méthode permet, si l'utilisateur possède assez de mémoire, de gérer deux écrans. Le premier est calculé pendant que le second est affiché ; la fluidité résultante est sidérante et l'on a l'impression de jouer sur une station graphique haut de gamme (ce que le Risc Pc est, de toute façon). L'environnement sonore est plus pauvre, même si le manque de musique est compensé par des bruitages d'une grande qualité.

La force de ce logiciel est de pouvoir fonctionner sur toutes les machines. Certes les graphismes sont moins jolis sur un Archimedes, mais cela reste très correct. Il y a deux choses à noter : on peut sauvegarder le jeu par mot de passe et la liste des mots de passe est disponible sur le net, ce qui permet d'éviter les niveaux les plus diaboliques. Mais le plus important est que ce jeu est gratuit (il vous est d'ailleurs offert sur le CD-Rom de ce mois-ci). Le site de son auteur, R-Fred-W, est au http://www.argonet.co.uk/users/rfredw/. Son email est rfredw@argonet.co.uk ; n'hésitez pas à lui envoyer un petit mot d'encouragement.



David Feugey



Une réalisation graphique somptueuse...



... en 16 millions de couleurs.

Pushy II

En hausse
- ▲ *Graphismes fabuleux*
- ▲ *Compatibles avec tous les Acorn*
- ▲ *Très difficile*

En baisse
- ▼ *Absence de musique*
- ▼ *Très difficile*

Note
★★★★★

Tout sur l'Assembly 97

Malgré une forte attente, comme on pouvait s'en douter, la cuvée 1997 de l'Assembly a été finalement assez décevante.

D'une part, par le faible nombre de productions sur Amiga (5 seulement) et, d'autre part, par leur qualité plutôt médiocre... On s'était habitué à ce que les grands groupes (Tbl, Virtual dreams, par exemple) répondent présents, mais ce ne fut pas le cas. Il faut croire qu'ils se réservent tous pour la Saturne Party 5, laquelle aura lieu du 31 octobre au 2 novembre à Chelles (77)...

Le palmarès

Démos Amiga :
1. "Pulse" par Nerve Axis
2. "Zoo" par Puzzle
3. "Casting" par Embassy
4. "Zoom" par Anadune"
5. "Timeout" par C-Lous, Haujobb et Limited Edition

Intros Amiga :
1. "911" par Limbo
2. "Zero-G 3" par Scoopex
3. "FAT" par Mystic

Graphisme :
1. Rendall / Astroide A
2. Pixel / Future Crew
3. Kid Love / Haujobb

Raytracing :
1. Franck / Orange
2. Peeri / Eclipse
3. Marvel / Future Crew

Musique 4 Voies:
1. Spay / Capacala
2. Swallow / Doomsday
3. Pekka Pou / Da Jormas

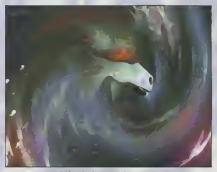
Musique Multi-Voies :
1. Kaiowa / Scoopex
2. Ozone / Vault
3. Muffler / Haujobb & Dual Crew Shining

Touching



Code : Klod
Musique : Revlsq
Graphisme : Lazur et Flame

Pour boucler la série entamée le mois dernier, voici encore une démo issue de la party polonaise Intel outside 4. Celle-ci est arrivée à la quatrième place. Comme c'est souvent le cas avec nos amis de Nah-Kolor, on a affaire à une démo très bien travaillée au niveau des graphismes et du design en général, mais malheureusement les effets ne nous apportent rien de franchement nouveau. Ils ont repris un des filtres d'une de leur précédente démo, lequel consiste à reproduire l'écran de la démo dans un coin, en taille réduite. A part cela, quelques effets traditionnels de 3D et de tunnels.
Démo Aga, disque dur et mémoire Fast obligatoires.



C'était le maëlstrom...

Pulse



Code : Schlott
Musique : Ganja, Jam et Spoon
Graphisme : Meson

Une très belle démo de la part de ce groupe anglais, dont on n'avait pourtant plus entendu parler depuis un bon bout de temps. Un bon nombre d'effets novateurs, mêlés par des enchaînements particulièrement bien travaillés. Parmi les effets : des bulles d'air, un voyage sous-marin, des mouvements de particules formant un logo, un voxel complet avec des reflets dans l'eau et des oiseaux... Une musique de style jungle et des graphismes de qualité soutiennent le tout.
Démo AGA, disque dur et 4Mo de mémoire Fast obligatoires.



Mais qu'est-ce donc ?



Le thon c'est bon.

Casting

PAR EMBASSY



Code : Sly et Humanoid
Musique : Bass-Cadet
Graphisme : Bass-Cadet et Temen

Il y a principalement deux effets à voir dans cette démo : un objet 3D qui change de forme et de texture en même temps, et d'autres objets qui sont, eux, éclairés de l'intérieur. On ne peut pas les manquer, on ne voit pratiquement qu'eux dans toute la démo. Leurs auteurs s'y attardent d'ailleurs trop. C'est dommage parce que, du coup, on s'en lasse.
Démo AGA, disque dur et mémoire Fast obligatoires.

Zoom

PAR ANADUNE

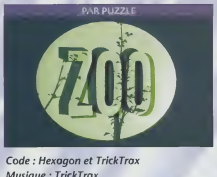


Code : Mr Acryl
Musique : Revisq
Graphisme : Kazik et Gryf

Une bonne ambiance musicale, et de beaux graphismes de la part de Kazik. Le reste n'est que 3D, avec du morphing et une scène complète. Attention aux possesseurs de cartes accélératrices à base de 68060 : la démo semble ramer, mais en fait elle n'est pas prévue pour tourner sur ce type de microprocesseurs.
Démo AGA, disque dur et mémoire Fast obligatoires.

Zoo

PAR PUZZLE



Code : Hexagon et TrickTrax
Musique : TrickTrax
Graphisme : Deckard

Ici aussi, on découvre des effets intéressants, notamment autour des graphes de Deckard. Mais l'unité de la démo est moins évidente. A voir : une animation mappée sur deux plaques en 3D, un cube en 3D appliquant une déformation de type "glace" sur l'image qu'il survole, des torus s'entremêlant avec un effet d'affichage d'une ligne sur deux... On pourra également y admirer les classiques objets 3D en Gouraud, Phong et Bump.
Démo AGA, disque dur et mémoire Fast obligatoires.

* ANTINEA *

3 Rue Galléan 06000 NICE
Tel/Fax : 04.93.80.71.55

PROMO DU MOIS :
Lecteur DD A1200 Int 250f
CDRom acheté = 4 CD * offert

FRAIS DE PORT :
CD/Jeux/Logiciel : 35f
Carte/HD/Mem : 60f
Ecran : 14" 150f
17" 200f
Tour : 100f

AMIGA 1200

Carte Mémoire	0Mo	390f
Blizzard 1230 IV	0Mo	890f
Blizzard 1240T	0Mo	1850f
Blizzard 1260	0Mo	3150f
Module SCSI-2		600f
PPC603e175 sans 68k cpu scsi		2990f
PPC603e+200 sans 68k cpu scsi		3990f
PPC603e175-68030/50		3390f
PPC603e+200-68040/40 scsi		4690f
PPC603e+200-68060/50 scsi		6290f

AMIGA 4000

Cyberstorm 40/40	0Mo	2390f
Cyberstorm 60/50	0Mo	3890f
Module Fast SCSI-2		600f
Cybervision 64 / 3D 4Mo		1490f
Scandoubleur		600f
PPC604e150-68040/40 scsi		5490f
PPC604e150-68060/50 scsi		7290f
PPC604e200-68040/40 scsi		7190f
PPC604e200-68060/50 scsi		8890f
PPC604e150 sans 68k cpu scsi		4790f
PPC604e200 sans 68k cpu scsi		6490f

AMIGA 2000

Blizzard 2060 scsi	3890f
Blizzard 2040 ERC scsi	2390f
PPC604e150 sans 68k cpu uwscsi	4990f
PPC604e200 sans 68k cpu uwscsi	6690f
PPC604e150-40/40 et 60/50	5890f - 7290f
PPC604e200-40/40 et 60/50	7290f - 8990f

Pour les Upgrades veuillez nous contacter

MEMOIRE / COPROCESSEUR

Coprocesseur PGA 50Mhz		399f
SIMM 32 bits	4Mo 60ns	150f
SIMM 32 bits	8Mo 60ns	260f
SIMM 32 bits	16Mo 60ns	490f
SIMM 32 bits	32Mo 60ns	1090f
Disque Dur 1.2 Go IDE		1290f
Disque Dur 2.1 Go IDE		1590f
Disque Dur 2 Go SCSI		2390f
CD Rom 8x IDE Interne		590f
CD Rom 16x IDE Interne (5)		690f

DIVERS

Lecteur HD 1.76Mo interne Tour (4)	549f
Lecteur HD 1.76Mo Externe	600f
Souris Wizard	120f
Cable 2.5/2.5/3.5 ou 2.5/3.5/3.5 (6)	100f
Tour Micronik A1200 (1)	1190f
Alim Micronik Tour A1200 (2)	449f
Boitier Clavier A1200 (3)	390f
Interface clavier PC	380f
Scsi slot pour tour	199f
Carte Zorro II Micronik	1590f
Carte Zorro III Micronik	3190f
Video slot pour ZII/ZIII	500f
1+2+3+Power Adaptateur+Port	1990f
Idem dessus +4+5+6+Aminet 16 et 17	3390f
Tour Micronik A4000 PCI	2490f
Moniteur M1438 14"	2290f
Rom 3.1 500/600/2000	499f
Rom 3.1 1200/3000/4000	599f
Rom sans Dk et Manuel	-150f
Tablette Wacom Artpad 2	1290f

Pour les pièces détachées veuillez nous contacter

LOGICIELS

Wordworth 6 (vf)	540f
Turboprint 5 (vf)	440f
I Browse (va)	249f
Miama V2 (va)	349f
Burn It (va)	690f
Directory Opus 5 Magellan (va)	480f
pOS Pre-Release	160f
Pad Competition Pro	149f
Aminet 15,16,17,18,19,20	75f
Aminet set 1, 2	150f
Aminet set 3, 4, 5	199f
Geeks Gadgets ADE	95f
Geek Gadgets 2 ADE II	120f
Amiga Tools 6,7 CD	120f
Amiga Developer CD	95f
Mods Anthology	219f
Colonisation (va)	199f
Sens. World Soccer 96/97	199f
Sens. World Soccer Upgrade	129f
Pinball Fantasies AGA	99f
Mega Typhoon - PGA Tour Plus	149f
Capital Punishment - Jet Pilot	199f
Theme Park AGA/ECS	149f
Railroad Tycoon - Silent Service II	149f
A320 Airbus II - F15 Strike Eagle II	149f
Desert Strike - Fifa	129f
Chaos engine 2 AGA/ECS	199f
Burnout - Tiny Troops	199f
Flying High Dk/CD	199f
Alien Breed 2	249f
Flight of the Amazon Queen (va)	199f
Hidden Truth CD	199f
Trapped Dk/CD - Slamtilt AGA	149f
Trapped 2 CD	199f
Akira CD32	149f
PGA Tour golf CD32	99f
Nemac IV CDRom / Legends CD32	180f
Pinball Illusions CDRom	99f
* Animatic / Net News Offline CDRom	49f
* Textures / Super Autos CDRom	49f

PRIX NETS TTC MODIFIABLES SANS PREAVIS - CHEQUE A L'ORDRE DE ANTINEA

Msx, ou comment le ridicule a failli tuer Microsoft et Sony...

Bien avant le succès de Windows, Bill Gates rêvait déjà d'une informatique uniformisée. Et quoi de plus subtil que de s'allier aux maîtres du standard, les japonais, pour arriver à de telles fins ? Bizarrement, la biographie officielle de Bill Gates occulte complètement ce chapitre...

Tout commence au japon en 1977. Kazuhiko Nishi est un jeune bourgeois de 21 ans qui vient de créer sa propre maison de presse, l'Ascii publishing corporation. En ce beau mois de mai, Kazuhiko réalise un rêve : il publie le premier magazine micro informatique asiatique, *Ascii*. Notre japonais ne cache pas une grande admiration pour un américain à peine moins âgé que lui : Bill Gates. D'après ce que disent les journaux venus de l'autre côté du Pacifique, Bill Gates serait un petit génie ambitieux qui aurait participé à l'élaboration du *Basic* de l'*Altaïr*. A cette époque, l'*Altaïr* est un mythe. Il s'agit du premier micro ordinateur. Ou, autrement dit, du premier ordinateur que le particulier peut utiliser. Nous sommes à la veille d'une époque ou chacun pourra accéder au savoir. Très excité, Kazuhiko réussit à obtenir un entretien avec Bill Gates, lors d'un voyage à Seattle en 1978. Les deux jeunes gens s'aperçoivent très vite qu'ils sont sur la même longueur d'onde. Ils passent de longues nuits passionnées autour d'un verre de limonade (impossible de savoir, de nos jours, si Bill Gates buvait autre chose) à refaire le monde. La décision est vite officielle : Bill Gates nomme Kazuhiko Nishi, dit "Kay", Vice-président de Microsoft pour l'extrême Orient. Un an plus tard, Microsoft prend un peu plus d'ampleur, notamment grâce au succès de son *Basic* pour l'*Apple II*. Bill Gates décide donc de réajuster la fonction de son ami : Kazuhiko régresse au poste de Directeur des nouvelles technologies. En clair, on lui demande de trouver un potentiel mercantile en Asie et de faire un rapport à Microsoft.

L'Idée... De génie ?

En ce début des années 80, l'informatique est encore un domaine élitiste, qui s'écrit en caractères verts sur un écran noir. Les principaux acteurs ont commencé dans un garage et, même si Ibm veut étendre sa gamme de calculateurs aux micro ordinateurs, personne, aux Etats-Unis, n'a vraiment la carrure de proposer un produit grand public. A l'opposé, les japonais viennent de réaliser un incroyable tour de force : faire entrer dans chaque foyer des appareils électroniques. Ceux-ci s'appellent magnétoscope, walkman ou chaîne hi-fi. Mieux, ces japonais (qui répondent aux noms de Sony, Pioneer ou Panasonic) se sont même mis d'accord sur un standard : le *Vhs*, pour la cassette vidéo. L'idée de Microsoft, on la devine, est de s'accorder avec ces ténors du high-tech capables de remuer les foules.



Bill la menace.



Nishi la combine.

En janvier 1982, Kazuhiko semble enfin sur une piste. Il présente à Bill Gates le prototype d'un ordinateur portable développé par Hitachi. Il s'agit d'un écran à cristaux liquides, d'une carte mère basée sur un microprocesseur *Z80* et d'un clavier, tous trois réunis dans un seul boîtier. Un ordinateur qu'on transporte avec soi ? Et pourquoi pas ? Microsoft décide de céder à Hitachi une license de l'austère *Ms/dos* en échange du prometteur prototype. La grande idée était née : Bill Gates va proposer aux plus grands industriels nippons de construire cet ordinateur en masse, en prétendant que l'idée vient de lui, qu'il doit toucher des royalties et, c'est sûr puisque c'est japonais, que le grand public va être séduit.



Un des premiers Msx.

Quelques mois plus tard, Hitachi est le premier constructeur asiatique à proposer un compatible Ibm Pc sous *Ms/Dos*. Et pas moins de quatre autres marques japonaises présentent un ordinateur portable à base de *Z80*... Mais sans aucune licence Microsoft ! Hitachi avait juste oublié de préciser que le prototype avait déjà été vendu à une dizaine de compagnies japonaises avant d'être montré à Bill Gates...

La revanche du Msx

A l'occasion du Ces de janvier 83, le constructeur américain Spectravideo présente le *Sv318*. Il s'agit d'un petit ordinateur familial, lui aussi basé sur le *Z80*, mais dont les performances se démarquent des produits équivalents de l'époque (notamment des *Zx80* et *Zx spectrum* de Sinclair). Cette architecture offre l'avantage d'être relativement proche du prototype sur lequel Microsoft avait quand même essayé de travailler. A partir de ce moment, les choses vont très vite : Microsoft contacte les responsables de Spectravideo, leur annonce qu'il dispose d'un *Basic* et d'un système d'exploitation pour leur machine, puis leur font part de leur projet d'ordinateur universel fabriqué par les japonais. Emballé, Spectravideo, donne à Microsoft les spécifications de son prochain hardware. En mars de la même année, Kazuhiko Nishi vend à 14 constructeurs japonais

(mais pas à Hitachi) le projet *Msx* (Microsoft system extended). Il s'agit d'un micro ordinateur basé sur un microprocesseur 8 bits Z80 à 3,58 Mhz,16 à 64k de Ram, une Rom contenant le *Microsoft Basic*, un coprocesseur graphique *Tm9918* permettant d'atteindre l'incroyable résolution de 256x192 pixels en 16 couleurs, une puce audio Ay8912 (3 voies de 7 octaves, utilisée plus tard sur l'*Amstrad Cpc* et l'*Atori St*), deux connecteurs cartouche, deux prises joystick à la norme Atari et un clavier mécanique avec touches de direction (pouvant également faire office de joystick).

Interrogé aujourd'hui sur ce projet, Kazuhiko Nishi déclare "*nous avons fabriqué le Msx non pas pour lancer une nouvelle génération d'ordinateurs, mais pour qu'il soit le 8 bits ultime*". Les premières machines apparaissent sur le marché fin 1983, pour à peine plus de 3000 F.

1984, l'année charnière

Mais en 1984, c'est bel et bien vers les américains et les européens que tous les yeux se tournent. Apple vient d'inventer l'ordinateur qui s'utilise avec un seul doigt (le *Macintash*), Amstrad propose le micro qui n'a besoin que d'une prise pour travailler (le *Cpc 464*), Ibm passe à la vitesse supérieure en adoptant le processeur Intel 80286 (16/32 bits) et Amiga Inc. présente une machine révolutionnaire qui bat les performances des bornes d'arcade. Du coup, le *Msx* passe surtout pour le retardataire de la vieille génération. Et le fait que le poussiéreux gouvernement soviétique ait choisi la machine japonaise comme instrument pédagogique dans ses écoles n'arrange pas franchement les choses. D'autant que seules quelques petites marques ont pour l'instant consenti à fabriquer du *Msx*. Philips, Sony ou Yamaha attendront Noël 1984 avant de se mouiller. A raison d'ailleurs, car leurs plus longs développements engendreront des machines originales qui susciteront un peu plus d'intérêt pour la gamme : le *Yamaha 503* incorpore un synthétiseur Dx7, le Philips Vg8020 est le meilleur rapport qualité/prix et le Sony Hit-bit 501 intègre un lecteur de cassettes doublé d'un joystick.

Meilleur que le St et l'Amiga ?

Mais, hélas, les parts de marché vont de mal en pis en 1985. Microsoft et Ascii établissent alors une nouvelle norme, le *Msx 2*. Cette fois-ci, les spécifications du *Msx* jettent définitivement tous les autres ordinateurs 8 bits au rancard : l'affichage monte à 512x212 pixels en 16 couleurs ou 256x212 en 256 couleurs (avec gestion de 256 sprites) et la machine tourne avec un



Zilog, constructeur du Z80.

lecteur de disquette 3,5 pouces. Ce dernier est géré par le *Msx/Dos* de Microsoft (100% compatible avec *Ms/Dos*) et par une interface graphique (*Msx/View*), en tous points identique au *Finder* de MacOS. Philips et Sony attendront le début de l'année 1986 pour proposer une fois de plus des machines incroyablement haut de gamme pour leur prix (3500 F) : le *Hit-bit 700* de Sony sera constitué d'un boîtier desktop, d'une souris et d'un clavier séparé avec pavé numérique. Le *Vg8235* sera, lui, livré avec un digitaliseur vidéo.

Ben non

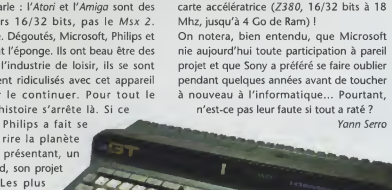
Mais voilà, fin 1986, tout le monde se tourne - ou espère se tourner bientôt - vers ces surdoués que sont l'*Atari St* et l'*Amiga*. Certes, les *Msx 2* présentent des capacités graphiques qui leur permettent d'avoir de meilleurs jeux, mais la publicité de Noël parle : l'*Atori* et l'*Amiga* sont des ordinateurs 16/32 bits, pas le *Msx 2*. Encore raté. Dégoutés, Microsoft, Philips et Sony jettent l'éponge. Ils ont beau être des géants de l'industrie de loisir, ils se sont suffisamment ridiculisés avec cet appareil pour oser le continuer. Pour tout le monde, l'histoire s'arrête là. Si ce n'est que Philips a fait se tordre de rire la planète entière en présentant, un an plus tard, son projet de CD-I. Les plus estimables experts lui demandaient s'il "*s'agissait là du Msx 3 ?*".

Mais c'est pas fini !

Le plus incroyable est que l'histoire du *Msx* ne s'arrête pas du tout là. Faché à jamais avec Microsoft (Bill Gates l'accusait soudain d'être responsable de tout), Kazuhiko Nishi s'est retrouvé à la tête d'Ascii corporation avec la ferme intention de continuer le standard *Msx*. Il publiera ainsi les spécifications du *Msx 2+* en 1988, puis celles de l'étonnant *Msx turbo-R* en 1992. Uniquement construit par Panasonic, ce dernier dispose de deux microprocesseurs : le classique *Z80* à 7,16 Mhz et un... *R800* (processeur Risc 16 bits, ancêtre du *R1000* qui équipera la Playstation) à 29 Mhz ! Officiellement, le standard a cessé d'exister aux alentours de 1994, même si une activité continue toujours autour de la machine. Par exemple, les afficionados du *Msx* l'ont par la suite doté d'extensions surprenantes : une carte graphique *V9990* (512x512 en 32768 couleurs), une carte audio *Mooncard* (24 voies à 44,1 Khz), un décodeur Mpeg et une carte accélératrice (*Z380*, 16/32 bits à 18 Mhz, jusqu'à 4 Go de Ram) !

On notera, bien entendu, que Microsoft nie aujourd'hui toute participation à pareil projet et que Sony a préféré se faire oublier pendant quelques années avant de toucher à nouveau à l'informatique... Pourtant, n'est-ce pas leur faute si tout a raté ?

Yann Serro



Les différentes générations de Msx

	Msx	Msx 2	Msx 2+	Msx turbo-R	Msx 1996
Année	*1983*	*1985*	*1988*	*1992*	*1996*
Cpu	*Z80*	*Z80*	*Z80*	*Z80 / R800*	*Z380*
Mhz	*3,58*	*3,58*	*7,16*	*7,16 / 28,64*	*18*
Gfx	*256x192*	*256x212*	*512x212*	*512x212*	*512x512*
couleurs	*16*	*256*	*256*	*19268*	*32768*
Ram	*64Ko*	*256Ko*	*512Ko*	*1Mo*	*128Mo*



LINUX-NT LE RETOUR

A propos de Linux

Je me permet de vous écrire pour répondre au problème de Thomas, lequel chercher à faire cohabiter *Windows Nt* et *Linux* sur son disque dur (cf. Forum Dream No 42). J'ai trouvé un petit programme qui permet de résoudre ce problème : il s'agit de *Bootpart*, écrit par le français Gilles Volant. Il est possible de consulter sa page Internet à l'adresse http://ourworld.compuserve.com/homepages/gvollant/bootpart.htm.
Jérôme, Nancy.

Merci infiniment pour cette aide. Nous en avons profité pour placer Bootpart sur le CD-Rom du mois, dans le répertoire Linux/Divers.

LA MACHINE A JOUER

Monsieur

Existe-t-il des jeux sous *Linux* ? Les reproduirez-vous sur le CD ?
Martin, Blanzat.

Il existe des tonnes de jeux sous Linux, et même des hits (Doom...) ! Jusqu'à présent, la place nous manquait encore un peu. Mais dès à présent, vous retrouverez aussi souvent que possible un répertoire ludique sur notre CD.

QUE FAUT-IL ACHETER ?

Cher Dream

Possesseur de deux Pc, je suis l'actualité des systèmes alternatifs avec envie depuis deux ans. Franchement, je trouve Billou un peu trop entreprenant dans le monopôle des technologies et le piratage des idées. J'aimerais donc passer à autre chose, mais quoi ? *AmigaOS ? BeOS ? Linux* ? Pourriez-vous me conseiller, sachant que je ne suis pas spécialement un amateur de jeux ?
Jean, Lyon.

Conseiller un système alternatif n'est pas une chose facile et, en toute confidentialité, nous pensons préparer un dossier sur le sujet dans un prochain numéro. La question est de savoir si vous souhaitez juste changer d'OS ou complètement d'ordinateur. Linux, BeOS et OS/2 s'accommoderont sans peine de vos Pc. Linux a pour lui la puissance et la vaste logithèque gratuite existante. BeOS devrait (il n'est pas encore sorti sur Pc) briller par une ergonomie remarquable, offrant la possibilité à n'importe qui de réaliser des choses exceptionnelles. Quant à OS/2, c'est un amalgame des deux. En ce qui concerne les ordinateurs, le Risc PC et son RiscOS battent n'importe qui en termes de vitesse de calcul et de communication sur Internet. Les compatibles Atari ont pour eux la haute spécialisation dans des domaines précis, tels la Pao ou la musique. L'Amiga, enfin, est l'ordinateur qui sait tout faire, pas mieux que les autres, mais il le fait avec un niveau correct.

SOS SCANNER

Au sujet de mon amiga

Je lance aujourd'hui un appel pour que quelqu'un puisse m'aider à résoudre le problème suivant : je n'arrive pas à faire fonctionner le scanner *Scsi Apple A9M0337Z* sur mon *Amiga 1200* avec carte Scsi. Je n'ai trouvé aucun pilote adéquat, même pas sur le CD-Rom de Dream qui en est pourtant fort pourvu.
Louis, Cannes.

Votre appel est lancé. En ce qui nous concerne, nous n'avons jamais entendu parler d'un pilote Amiga pour les scanners Apple. Mais qui sait...

SOUCIS MATERIEL

Cher Dream

Bien que l'on m'ait dit que cela fonctionnait, je n'arrive absolument pas à faire accepter un lecteur de disquette Pc Hd à mon Amiga. J'oscille entre les "DF0:????" et les "Not a Dos disk". Existe-t-il en shareware un logiciel de dessin vectoriel pour Amiga ? Et peut-on importer ces dessins dans *Wordworth 6* ? Où trouver des pilotes pour imprimer en couleur avec ma *Canon Bjc 210* ? Quel est le meilleur langage C et où le trouver ?
Olivier.

Si le câble est correctement bidouillé, un lecteur de disquette Pc Hd permet juste de relire directement des disquettes Dd formatées en Ms/Dos. Si vous n'avez pas le patch Mfs (fourni sur le CD-Rom de Dream du mois dans le répertoire Amiga/Workbench/plusjoli) ces disquettes sont reluesparl'intermédiaire du périphérique Pc0: et non Df0: (à partir du Workbench 2.1). En shareware, nous vous conseillons les logiciels de dessin vectoriel Xfig et Amifig. Les dessins créés sont tout à fait importables dans Worworth 6. Pour obtenir les pilotes d'imprimantes Canon les plus récents, le mieux est encore de contacter Canon même. Ce constructeur grand public est en effet un des derniers à soutenir officiellement l'Amiga. Néanmoins, faites tout de même un tour du côté de notre CD-Rom du mois dernier, une archive récente des pilotes Canon se trouve dans le tiroir Amiga/pilotes/imprimante. Au niveau du langage C, nous avons un certain penchant pour StormC, importé en France par Adfi. D'autant que la version 2.0 ne devrait pas tarder à sortir.

PLANTAGE BIZARRE

Chers amis

Je possède un *Amiga 600* qui souffre d'un plantage bizarre (défaillance du logiciel 80000003) lorsque je lance des programmes tels que *Blitz bank, Daopsi* ou *Newicons*. J'ai eu beau désactiver tous les patchs de mon *Wbstartup*, rien n'y fait. D'autre part, est-il normal que mon lecteur de CD x12 mette trois minutes montre en main pour afficher le contenu du tiroir Commodités du CD Dream 42 ?
Jean-Luc, Amplepluis.

Les logiciels que vous utilisez ne devraient normalement pas provoquer de plantages. Selon nous, vous avez installé par inadvertance une librairie récente (dans le tiroir Libs :), à laquelle font appel de nombreux logiciels (il peut s'agir de n'importe laquelle), mais qui n'est pas prévue pour votre matériel. La librairie en question est certainement compilée pour un microprocesseur 32 bits (68020 et plus) ou pour le chipset Aga (l'Amiga 600 dispose du chipset Ecs). Afin d'en être bien sûr, regardez toutes les versions de vos librairies avec la commande Shell : Version <fichier.library> full. Si l'affichage du contenu d'un répertoire est lent, ce n'est pas la faute de votre lecteur de CD-Rom, mais bel et bien du Workbench. La preuve : il vous suffit de re-copier intégralement le répertoire Commodités sur votre disque dur pour vous en rendre compte. Le problème vient du trop faible nombre de buffers alloués à votre lecteur (il n'y en a même certainement pas du tout). Le Workbench s'en sert par exemple pour mettre les fichiers dans l'ordre alphabétique. Pour résoudre le problème, tapez la commande Shell : Addbuffer CD0: 15.

VOUS ETES FOUS ?

Monsieur

A la page 6 du Dream No 36, vous conseillez d'utiliser *Amipc* pour transférer sur disquettes des fichiers entre un Amiga et un Pc. Vous êtes fous ? Il existe de nombreux logiciels permettant de faire ce genre d'acrobaties par l'intermédiaire d'un câble null-modem (*Easylink*, par exemple). C'est nettement plus pratique. Gvp existe-t-il toujours ? Où est-il possible de se procurer les productions présentées dans la rubrique Démos de Dream ? La carte

Blizzard 1260 présente-t-elle un menu de paramétrage au boot ? Pourriez-vous faire un dossier sur les disquettes Amiga non-Dos ainsi que sur les bootblocks ?
Patrice, Lezoux.

Fous, absolument pas, nous pensons bien au contraire qu'Amipc rendra service à plus d'Amigaistes qu'Easylink. La preuve : de nombreux Amigaïstes ne disposent pas de lecteurs de CD-Rom et se déplacent chez leurs amis propriétaires de Pc pour récupérer les fichiers d'un CD Dream ou d'un CD Aminet. Croyez-vous qu'ils trimballent systématiquement leur Amiga 1200 ou 4000 sous le bras ? Le constructeur Gvp a disparu depuis de nombreuses années. Aujourd'hui, les droits de ses produits appartiennent à l'allemand Tekmagic. Les démos testées dans Dream se trouvent toutes sur Aminet et régulièrement sur le CD du magazine. La carte Blizzard 1260 ne présente pas de menu au démarrage, mais il est possible de la désactiver en appuyant sur les deux boutons de la souris lors d'un reset. Nous ne ferons pas un dossier sur les disquettes non-Dos ni sur les bootblocks car ce qu'il y a à dire dessus tient dans ces quelques lignes : les disquettes non-Dos sont des disquettes formatées dans un format spécial, lequel permet aux programmeurs de répartir un jeu sur plusieurs pistes et non pas sur plusieurs fichiers. Du coup, le temps de chargement est accéléré et le jeu devient quasiment incopiable. Le bootblock est le premier secteur de la première piste d'une disquette. Après un reset, l'Amiga cherchera toujours en premier à exécuter le programme qui se trouve dans le bootblock. Avec un formatage normal, le programme en question lance l'exécution du fichier s/startup-sequence. Avec un formatage spécial (celui des jeux commerciaux, par exemple), le programme exécute celui qui se trouve dans le secteur suivant et ainsi de suite.

RIEN COMPRIS

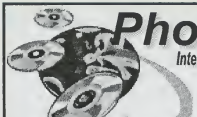
Messieurs
Félicitations pour le CD-Rom que vous offrez depuis peu, c'est une excellente idée. En revanche, ce serait bien de relire de temps en temps ce que vous écrivez. Car l'explication de l'installation de *Linux* sur Amiga (Dream No41 et 42) comporte des oublis plus ou moins importants. Par exemple, vous parlez de fichiers watchtower-2-var.tar.gz (etc.) alors que les fichiers se nomment watchtow.000, watchtow.001,etc. sur le CD-Rom.
Thierry, Argenteuil.

Vous n'y êtes pas du tout. Les fichiers ont bien le bon nom sur le CD. Mais apparemment vous avez dû relire le CD à partir de Windows 95, le seul système d'exploitation au monde incapable de relire les noms longs de nos CD.

JE SUIS SEULE

Cher Dream
J'ai acheté un *Amiga 500* en 1991 car je rêvais de devenir informaticienne à l'âge de 12 ans. Malheureusement, je me suis retrouvée toute seule face à cet ordinateur et je suis toujours perdue avec. Le côté qui m'intéressait au départ ce sont les performances de la machine dans le domaine de la musique (je suis saxophoniste). J'aimerais avoir quelques conseils quant à ce que je pourrais échanger ou acheter sur le sujet.
Sylvie, Ox-Muret.

Si l'Amiga a toujours été réputé en matière de musique, c'est essentiellement pour la bonne qualité sonore qui en sortait. En ce sens, la machine est comparable à un synthétiseur Midi. Le fait est que la composition musicale sur Amiga s'est surtout démocratisée sous la forme de ce que l'an appelle des "Modules de musique", ou "Mods". Il s'agit de musiques composées du son de plusieurs instruments et d'une suite de notes qui forment la



Phoenix-DP
Internet & CD Rom Amiga, PC et Mac
BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel/Fax: 05 59 82 95 00
Email: phoenix@club-internet.fr
Web: http://www.phoenix-dp.com

NOUVEAUTES

AMINET 21	85 F	HIDDEN TRUTH	206 F
AMINET 20	75 F	NETWORK PC	240 F
@NET CD 2	149 F	GEEK GADGETS 2	105 F
AMINET SET 5	199 F	MIAMI 2 ENR.	350 F
POS PRE-RELEASE	175 F	TERMITE TCP 1.2	340 F
AMY RESOURCE	125 F	IBROWSE V 1.12	250 F
P. PAINT 7.1 CD	206 F	NET WEB 2	595 F
PC TASK 4.2	595 F	(TERMITE TCP 1.2 + IBROWSE 1.12 + METATOOLS + AMIGA SURFING)	
DIRECTORY OPUS 5 MAGELLAN	490 F	PACK SURPRISE 25 CDs (25 CDs AMIGA DIFFÉRENTS)	
AMIGA FORMAT 16, 17 ou18	49 F	350 F (DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES)	

Extrait de notre catalogue

Visitez notre site Web pour découvrir tous les CD ROM Amiga, tous les descriptifs, toutes les photos de couverture et téléchargez le contenu détaillé des nouveautés, ainsi que la liste de plus de 1200 CD ROM pour PC et Mac

CD ROM Amiga			
3D ARENA	149 F	ASSASSINS CD 3	206 F
AMIGA GOLDEN 20	139 F	AGA TOOLKIT 97	139 F
AMIGA JOKER	99 F	GOLDEN DEMOS	100 F
AMINET 17 à 20	75 F	**Jeux sur Disquettes**	
AMINET SET 1, 2, 3, 4, 5	199 F	FLYING HIGH	245 F
CAM CD (2 CDs)	135 F	BLITZ TENNIS	140 F
DEMO ARE FOREVER	79 F	KARGON AGA	175 F
HERMANN DER USER	189 F	Amiga Highlight 1	245 F
istory of World Cup	206 F	Amiga Highlight 2	245 F
Hollywood Studio	172 F	ENEMY	245 F
LIGHT ROM 4	312 F	A320 Airbus II	175 F
MAGIC PUBLISHER	279 F	EuroLeague Manager	175 F
MODS ANTHOLOGY	219 F	Alien Breed 3 AGA	350 F
NLINE LIBRARY	170 F	Killing Ground AGA	350 F
SOUNDS TERRIFIC 2	240 F	Sensible Soccer 96/97	210 F
SPECCY CD 96	139 F	Minskies	175 F
SPECIAL EFFECTS 1	299 F	Chaos engine 2 AGA	310 F
TEN ON TEN PACK	245 F	Burnout	280 F
VIDEO CREATOR VF	159 F	Samba Partie AGA	210 F
XI PAINT V4.0 CD	399 F	Tiny Troops	245 F
Aga Experience 3	139 F	Capital Punishement	245 F
HOLLYWOOD STUDIO	172 F	Testament AGA	210 F
APC & TCP 3	89 F	Jet Pilot	245 F
ENCY. PARANORMAL	209 F	Hugo	280 F
EPIC COLLECTION 3	172 F	Slamtilt AGA	175 F
AMIGA MAG CD	29 F	Extreme Racing AGA	110 F
EURO CD 2	89 F	Gloom Deluxe	140F
WEB EXPLOSION	435 F	Formula 1 Masters	210 F
BURN IT	695 F	B17 Flying Fortress	175 F

Colonization	210 F		
Dogfgh	175 F		
F19 Stealth Fighter	175 F		
F117a Nighthawk	175 F		
Fields of Glory	210 F		
Imp. Mission 2025	175 F		
Starlord	175 F		
U.F.O.	210 F		
Compile Acid Software (5 compils différentes)	175 F		
Jeux sur CD Rom			
BIG RED ADENTURE	210 F		
STRANGERS AGA	245 F		
TRAPPED 2	240 F		
FLYING HIGH	245 F		
CIVILISATION	175 F		
Nemac IV	210 F		
Gloom	140 F		
Wendeltis 2175	210 F		
Oldtimer	110 F		
Trapped	245 F		
Mag ! AGA	110 F		
Grandslam G. Gold	175 F		
Evolution	140 F		
Cedric	70 F		
Pinball Illusions	110 F		
Joypad Honeybee Competition			
Pro pour CD32/A1200	199 F		

DES CENTAINES DE CD ROM AMIGA SONT DISPONIBLES A PARTIR DE 29 Frs. DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE AMIGA GRATUIT. LE NOUVEAU CATALOGUE DETAILLE ET ILLUSTRE DE PLUS DE 1200 CD ROM POUR PC ET MAC EST DISPONIBLE AU PRIX DE 18 F.

BON DE COMMANDE

Nom: **Prénom:**
Adresse:
Code Postal: **Ville:**
Articles:.....
.....
.....
Frais de port Logiciels + 30 Frs **Materiels + 90 Frs**
TOTAL:.....

Règlement par:
O Chèque **O Mandat**
O Contre Remboursement + 30 F **O Carte Bancaire**
N°:
Expirant le: **Date et signature:**

PHOENIX-DP BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel / Fax: 05 59 82 95 00 Email: phoenix@club-internet.fr Web: http://www.phoenix-dp.com

mélodie. Seul problème pour le néophyte, la création de tels marceaux est d'abord informatique : on empile des chiffres. Mais au bout d'un quart d'heure de formation, l'ordinateur cède la place à un instrument de création très puissant. C'est pourquoi nous vous recommandons tout de même d'y jeter un oeil. Première chose : les logiciels qui permettent de créer ces mads s'appellent des "soundtrackers". Il en existe des tonnes dans le domaine public. Il suffit d'en commander une disquette (entre 10 et 20 F) auprès d'un distributeur de Dp (Ifa, Fds, etc.). Deuxième chose, le principe de fonctionnement de ces sountrackers est le suivant : quatre colonnes (correspondant à quatre sons que l'on peut entendre en même temps) sont divisées en plusieurs lignes (chaque ligne correspond à une unité de temps, pendant laquelle va se jouer une note). Il suffit de cliquer à la souris sur le bouton "Load Instr." pour choisir un instrument dans une liste, de choisir l'une des quatre colonnes en cliquant dessus et de taper sur les touches du clavier pour entrer les notes les unes après les autres (elles apparaissent sous forme de chiffres). Dans ce cas, les touches du clavier sont organisées de la même manière que celle d'un clavier de piano, avec des notes intermédiaires en plus). De même, il existe des tonnes d'instruments et de mods dans le damaine public.

RECTIFICATION

Dream

Je me permet d'apporter quelques petites rectifications quant aux réponses données à deux de vos lecteurs. La première concerne la carte Mtec d'Eric (Dream No 41). Si *Sysinfo* lui indique que son 68030 tourne à 29 Mhz c'est obligatoirement parce qu'il possède le modèle Mtec 030 à 28 Mhz. Autrement dit, il s'est fait avoir en croyant acheter le modèle au dessus, celui à 42 Mhz. Et désactiver ou non les caches n'y changera malheureusement rien. L'autre rectification concerne le problème de Jean Noël (Dream No 42) avec la carte *Blizzard 040T/Erc*. Cette carte possède bel et bien un coprocesseur arithmétique contenu dans le 68040, mais celui-ci n'est pas activé si le fichier 68040.library n'est pas présent dans le répertoire libs de son disque de démarrage. Il faut savoir que ce fichier n'est bizarrement pas livré avec les premières versions du *Workbench 3.0*

Medhi, Oulhins.

Merci pour toutes ces précisions. Effectivement, la Rom de l'Amiga n'est pas prévue pour gérer directement le coprocesseur arithmétique du 68040 (pourtant, le Kickstart 3.0 est d'abord sorti pour faire fonctionner l'Amiga 4000/40... Encore un mystère de la politique de Commodore). Il faudra donc récupérer le fichier 68040.library sur une autre distribution du Workbench 3.0 (plus récente) ou 3.1. Ce qui est encore plus étonnant, c'est que Phase 5 ne délivre toujours pas cette librairie avec ces cartes Blizzard, alors que c'est le cas pour sa gamme de cartes Cyberstorm (l'équivalent des Blizzard pour Amiga 3000 et 4000).

PERDU DE VUE

Cher Dream

Dans votre article En pratique sur les extensions de l'Amiga (Dream No 42), vous parlez d'un adaptateur Exp1200 -> Zorro 2. Pourriez-vous m'indiquer où je pourrais me procurer le schéma d'un tel adaptateur ?

Stevens, Vergèze.

Pour ne rien vous cacher, le schéma en questian semble avoir disparu des sites Internet en général et d'Aminet en particulier. Cela a-t-il un rapport de cause à effet avec l'apparition commerciale de ces adaptateurs (notamment chez Micronik) ? Pas forcément, mais nous menons l'enquête et publierons le schéma dès qu'il sera à nouveau disponible.

LOGICIEL SUICIDE

Messieurs

Je tiens à vous signaler que votre CD-Rom du Dream No 42 ne comportait pas moins de trois virus, parmi lesquels l'*Ebola* et le *Happy new year 96*. Même si je n'ai pas pu vérifier les archives de votre CD-Rom (car je n'ai pas assez de Ram pour les décompresser), je peux vous dire que *Virus Z 2* s'est affolé tant le nombre de fichiers infectés sur mon disque dur était important (*Virus checker 8*, lui, n'a rien trouvé). Même *Virus Z 2* était infecté et m'a demandé de le détruire !

Alexis, Plomeur

Autrement dit, vous n'avez pas installé de logiciels provenant de notre CD. Et vous pensez que nous sommes responsables de vous avoir laissé vérifier votre disque dur avec un antivirus véroté. Lequel a contaminé tous vos fichiers... Juste deux choses : nous passons beaucoup de temps à vérifier et re-vérifier la bonne salubrité des archives que nous mettons sur le CD et toutes nos archives sont scannées par Virus Z 2 (version 1.39), Virus Checker 8 (version 8.4) et Xtruder (version 3.7). Les virus dont vous faites mention ont disparu de la circulation depuis belle lurette. Vous auriez dû penser à employer un antivirus récent (apparemment votre Virus checker ne reconnoît même pas l'Ebola, le nôtre détecte l'Ebola 2) avant que tous vos fichiers ne soient grignotés.

MISE A JOUR

Monsieur

Est-il nécessaire de doter son Amiga 1200 d'une carte accélératrice ou une simple extension mémoire suffit-elle ? A quoi *Linux* peut-il me servir ? Existe-t-il des cartes d'extension mémoire qui se connectent sur le port Pcmcia ? Depuis quelques mois, les cartes Power Pc sont en vente. A quoi servent-elles ? Est-il possible d'avoir un site Web sans être connecté à Internet ? Si j'achète un lecteur CD interne, où puis-je acquérir une alimentation ? Existe-t-il un compilateur pour Amos Pro ? J'espère que vous aurez l'amabilité de répondre à ma lettre par courrier, grâce à l'enveloppe ci-jointe.

Alexis, Plomeur (Bis)

Une carte accélératrice est de nos jours absolument nécessaire. Dans le même ardre d'idée, les cartes d'extension mémoire pour connecteur Pamcia existent, mais nous déconseillons fortement son utilisation tant elles ralentissent la machine. Les cartes Pawer Pc sont les plus puissantes des cartes accélératrices. Elles n'ont qu'un défaut : elles n'accélèrent que les logiciels qui sont prévus pour elles. Ceci étant, ni les cartes Power Pc, ni les logiciels prévus pour elles ne sont encore disponibles. Il est tout à fait possible de stocker sa page Web sur l'ordinateur de son provider. Cela s'appelle de l'hébergement, c'est souvent payant et ça permet de laisser votre page Web tout le temps accessible, même quand votre ordinateur est éteint. Si vous achetez un lecteur de CD interne, la meilleure solution est d'acheter aussi dans la foulée une petite alimentation interne (pour Pc). On en trouve chez les vendeurs de Pc en kit. Il existe depuis très longtemps un compilateur pour Amos Pro. On le trouve, entre autres, chez l'anglais Duchet. A lire vos questions, nous ne pouvons nous empêcher de penser que vous n'avez pas lu Dream depuis quelques années. Sinan, vous sauriez que cela fait au moins 486729531846732 95 fois que nous répétons que nous ne répondans malheureusement jamais par courrier personnel.



VENTES

Amiga 1200 + D170 Mo + 2 Mo Ram + 700 Disks + Pad CD32 + 50 revues + Horloge, le tous 2 500 F. Moniteur multisynchrone 1438 - 1 500 F. Tél. : 03 27 24 15 44.

Vds Nbrx jeux originaux CD-32, cherche contacts A1200/500, env. Liste, Di Natale Patricia, 157 Allée des Grangés 84270 Vedene.

Vds A1200 + HD540 Mo + 68030 50 Mhz MMV + SCSI2 + CD Rom + 18 Mo + écran 10845 + DD externe : 4 000 F (à débattre). Tél. : 04 78 44 01 94.

Vds Psion 3c 2 Mo état neuf câble PsiWin doc, sacoche. Origine 2 500 F. Tél. : 01 60 11 37 72. Demander Fred.

HD Ide 515 Mo : 590 F. HD Scsi 1 Go : 890 F / Buddha ide zorro 2 : 320 F / CD-Rom x16 Hitachi : 649 F / carte A3640 Rev 3.1 + 68040 à 25 Mhz : 890 F / cables et nappes / Tél. : 03 85 46 52 28.

Vds A1200 + DD540 Mo + carte 28 Mhz + 6 Mo + lecteur ext. + jeux moniteur + Joy + Doc. 2 500 F, Tél. : 03 20 95 35 43, après 18 h 30.

Vds A1200 DD540 ext. Carte Blizzard 1230 IV, 6 Mo, nbx jeux et utls, souris, manette, tbe Prix : 2 000 F. Tél. : 03 28 21 13 13.

Vds nombreux CD-Roms pour A1200 + DD amovible Amiquest , prix très interes. Tél. : 03 89 65 42 01.

Vds A1200 + HD 120 Mo + carte Mtec 28 Mhz + 4 Mo + moniteur + Squirrel + CD-Rom Scsi = 4 500 F. port compris. Tél. : 04 93 71 54 71 en week-end.

Vds nombreux CD-Roms pour Amiga + DD 120 Mo Overdrive Amiquest, prix très interes. Tél. : 03 89 65 42 01.

Vds CD-R vierges 74 min. 650 Mo Gold, multispeed, garantie à vie : 16 F l'un. Tél. : 04 93 92 31 95. Jean Debon.

Vds 24 jeux PC CD et D7 pour 1 000 F + Borland C + 15. 0 à 500 F. Tél. : 03 88 78 77 16. (Jeux et logiciels originaux).

Vds carte mère 486 + CPV Dx2 - 66 bus PCI + 8 Mo Ram 700 F. Tél. : 04 91 34 05 02.

Vds Psion 3A 2 Mo état neuf câble imprimante sac doc. Origine 2 500 F. Tél. : 01 40 19 97 14. Soir et Week-end.

Vds mat. Neuf à bas prix (HD 1,7 Go : 900 F...) : HD, CD, graveur, Ram, Cpu Pc, moniteur, clav. Fred : 01 69 06 22 46. Après 18 h 00.

Vds carte Gvp 1230 + 4 Mo + divers 1 200 F. A500 3 Mo + jeux + 2 manettes + doc. : 800 F, écran + filtre : 500 F. Tél. : 02 35 87 86 54.

Vds jx Amiga : Swos 94/95 90 F, Dune II 80 F, Waxworks 60 F, Vroom multi-play. 50 F. Vds aussi Mario 64 : 270 F. Stéph 05 57 84 44 52.

Vds 19 CD Aminet : 400 F. Lect. CD X 16 : 630 F. HD 3.2 Go : 1 650 F. Tout est neuf. Acheté. Carte graffiti. Tél. : 06 80 52 02 56.

Vds Home music kit : scan son+ utils 300 F. 3 jeux pour 100 F. D7 de mags, boitiers. Demander liste : 05 62 44 10 58. Laurent.

ACHATS

Cherche carte accélératrice pour A600, Jean-Luc 04 74 89 00 15.

Achète coprocesseur 68882 à 50 Mhz en PGA pour blizzard. Achète écran multisync. Demander Serge au 01 48 57 23 71. Après 20 h.

Ach. Blizzard 2040 : 1 500 F ou Blizzard 20 Go : 2 800 F. HD IDE 500 à 1 000 Mo : 400 à 700 F. Imprimante 720 dpi couleur 600 F au 1440 dpi couleur 1 300 F. Stéphane 04 78 59 74 41.

Cherche contact sur A1200 envoyer liste a Ruault Claudine, 7 place de la Liberté, 34630 Saint-Thierry.

CONTACTS

Cherche contacts sur PC. Réponses assurées, écrire à Julient Lefebvre, 1 rue des Haies, 02350 Gizy. Vends nbrx jeux tout Amiga.

Amigaïste inconditionnel et perseverant ch. contacts 1200 et 4000. Tél. : 03 23 98 43 21 Bernard.

Pour passer une petite annonce - Dream n°45

Tarif des PA

	Abonné Dream	Non abonné Dream
Insertion magazine Dream	0F	20F
Option couplée magazine PC Team	(+15F)	(+15F)
Option en gras	(+10F)	(+20F)
Total		

Envoyez votre règlement (selon les tarifs ci-dessus) par chèque o l'ordre de Posse Press/PA, 16, rue de La Fontaine ou Roi, 75011 Paris. La vente ou l'échange de logiciels concerne uniquement les originaux. Dream se réserve le droit de refuser toute annonce. - Rubriques : ❑ *achats* ❑ *ventes* ❑ *contocts - Système :* ❑ *Amiga* ❑ *Linux* ❑ *autre*

Dream est édité par Posse Press, SARL au capital de 250 000 francs, 16, rue de La Fontaine au Roi, 75011 Paris.
Directeur de publication : Romain Canonge
Tél : 01 53 36 84 25
Directrice de la rédaction : Christine Robert
Tél : 01 53 36 84 24
Responsable publicité : Hélène Blondel
Tél : 01 53 36 84 20
Directeur des projets multimédia : Fred Botton
fbotton@hol.fr
Tél : 01 53 36 84 12
Assistante de direction : Valérie Ambroise
Tél : 01 53 36 84 11
Secrétaire générale : Anna Vincent
Renseignements : (techniques, abonnements et VPC de 10h00 à 12h30)
Tél. : 01 53 36 84 18
Télécopie : 01 43 55 66 68
Rédaction
Tél : 01 53 36 84 15
Email : yserra@club-internet.fr
Rédacteurs en chef adjoints : Yann Serra
Geoffroy Marty
On collabore à ce numéro : David Curé, David Feugey, Guillaume Girard, David Mignon, Vincent Oneto, Fred Pesch, Richard Thibault, Jakub Zimmerman.
Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy
Tél : 01 53 36 84 28
Email : pyroudy@hol.fr
1re rédacteur graphiste : Catherine Paire Tél : 01 53 36 84 27
Rédacteur graphiste : Véronique Bebois Tél : 01 53 36 84 27
Illustrateur : Christophe Bardon
Fabrication
Photogravure : La station graphique
Impression : Leonce Deprez
Réassort : Distrimédia (Toulouse) 05 61 40 74 74
Diffusion : MLP
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : n°75364
Représentant légal : Romain Canonge.
Associés principaux : Romain Canonge, Christine Robert.
Droits de reproduction :
Copyright 1997 - Posse Press
Toute représentation ou toute reproduction intégrale ou partielle du magazine, toute utilisation du logo de Dream ne peuvent se faire sans l'accord de l'éditeur. L'envoi de textes, photos, logiciels à l'éditeur implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. Sauf accord spécial, les documents ne sont jamais restitués. L'éditeur décline toute responsabilité quand aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Leur citation est faite sans aucun but publicitaire et ne signifie en aucun cas que les procédés soient tombés dans le domaine public.



Le Pc sans se planter
Tout pour comprendre et acheter un ordinateur multimédia : l'unité centrale, le stockage magnétique, l'affichage, le multimédia, les communications, les imprimantes, les sons, les joysticks... Avec CD-Rom



Le Pc sans fausses notes
Tout sur la Musique assistée par ordinateur : le Midi, le hardware, le software, internet, fabriques pratiques... Avec un CD comprenant 34 démonstrations commerciales, 50 Mo de modules, 13 trackers, 100 fichiers Wav...



La bible du jeu Amiga
La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32. Découvrez les 101 meilleurs jeux, 101 trucs et astuces et un menu d'accès sur les jeux du tout, incontournable



Le CD Pc team (n°10 à 24)
Retrouvez sur chacun de ces CD-Rom un repertoire Amiga d'environ 30 Mo : jeux, utilitaires, astuces, fichiers images, sons...



LES ANCIENS NUMÉROS AVEC DISQUETTE AMIGA

20F + PORT

- **Dream n°1**
Dossier : la CD-32
Reportage : l'ECTS de Londres
Disquette : DSS 1, version complète
- **Dream n°2**
Dossier : les jeux de Noël
Reportage : comparatif numériseurs
Disquette : Amos Turbo
- **Dream n°3**
Dossier : les imprimantes
Reportage : le Supergames Show
Disquette : Cinemorph, version complète
- **Dream n°4**
Dossier : les virus
Reportage : le Winter CES de Las Vegas
Disquette : Quickwrite, version complète
- **Dream n°5**
Dossier : sex'n'Amiga
Labo : Blitz basic 2, Mediapoint...
Disquette : Skidmarks démo
- **Dream n°6**
Dossier : le salon Imagina 94
Labo : ADPro 2.5, Quarterback...
Disquette : Personal paint 4, version complète
- **Dream n°7**
Dossier : le piratage
Labo : Scenery Animator, Vidi 24, le PAR...
Disquette : Canon studio, version complète
- **Dream n°8**
Dossier : les simulateurs
Labo : Overdrive CD, Caligari, Directory Opus...
Disquette : Personal font maker, version light
- **Dream n°9**
Dossier : l'Amiga en vacances
Labo : Imagine 3.0, Emplant
Disquette : Abank
- **Dream n°10**
Dossier : les mangas et l'Amiga
Labo : carte M-Tec, Can Do...
Disquette : une sélection de DP
- **Dream n°11**
Dossier : l'avenir de l'Amiga
Labo : Lightwave, Dice, Videostage...
Disquette : Painter 3D, version complète
- **Dream n°12**
Dossier : la création d'un jeu
Labo : DSS 3.0, DirWork, Brilliance 2...
Disquette : Desktop Magic
- **Dream n°13**
Dossier : l'Amiga à la télé
Labo : PageStream, Panorama
Disquette : Virus Checker 6.41
- **Dream n°14**
Dossier : l'Amiga et les graphismes
Reportage : Le World of Amiga
Disquette : Real time sound processor II lite
- **Dream n°15**
Dossier : le rachat de l'Amiga
Labo : Photogenics...
Disquette : Skidmarks II, la démo
- **Dream n°16**
Dossier : les clones Amiga arrivent
Reportage : l'Amiga s'impose à Imagina
Disquette : Photogenics, la démo
- **Dream n°17**
Dossier : la Doom-mania arrive sur Amiga
Labo : GoldEd 2.1.1, Easy calc, Studio professional 2...
Disquette : DSS 3, version complète
- **Dream n°18**
Dossier : l'ECTS de Londres
Labo : DPaint V, Scala MM400, Sherlock, Diavolo, Power CD...
Disquette : Brutal, la démo
- **Dream n°19**
Dossier : les dessous du rachat par Escom
Reportage : l'Amiga à l'E3 de Los Angeles
Disquette : OctaMed Pro 5.04, version complète
- **Dream n°20**
Dossier : l'Amiga et Internet
Labo : Photogenics 1.2, Kit tower 1200, Digita organiser...
Disquette : Obsession flipper, la démo
- **Dream n°21**
Dossier : transformez votre Amiga en Pc, Mac...
Labo : OctaMed 6, AsimCDFS, Fax on ...
Disquette : Flight of the Amazon Queen, la démo
- **Dream n°22**
Dossier : l'avenir ludique de l'Amiga
Labo : CD Write, lecteur Zip...
Disquette : Vroom multiplayer, version complète
- **Dream n°23**
Dossier : optimisez votre Workbench !
Reportage : l'Amiga aux commandes du virtuel
Disquette : Coala, la démo
- **Dream n°24**
Dossier : choisir un lecteur CD-Rom pour Amiga
Labo : Devpac 3.5, carte Piccolo, Action Replay 1200...
Disquette : Boston bomb club, version complète
- **Dream n°25**
Dossier : l'Amiga expo fait un carton
Labo : Directory Opus 5.0
Disquette : Virus checker 8.03
- **Dream n°26**
Dossier : les ordinateurs exotiques
Labo : ImagineVision, Blitz basic 2.1, Arts et frontières...
Disquette : Zeewolf 2, la démo
- **Dream n°27**
Dossier : le guide du programmeur
Labo : la carte 68060 Blizzard 1260T
Disquette : Gloom Deluxe, la démo
- **Dream n°28**
Dossier : les extension du Pc au service de l'Amiga
Labo : Tower TBD, SX32, TurboCalc 3.5, @-Net...
Disquette : TurboPrint professional 4.1, version light
- **Dream n°29**
Dossier : Viscorp rachète l'Amiga
Labo : DeltaTower, DiskSalv 4...
Disquette : MandelTour AGA, version complète
- **Dream n°30**
Dossier : toutes les clés pour éviter la galère
Labo : Wordworth 5, World Atlas, encyclopédie Adfi...
Disquette : Blitzbank 2.1
- **Dream n°31**
Dossier : le quizz de l'été
Labo : Image FX 2.a, Artpad 2,

bootik

Vid 24, Kit internet...
Disquette : une sélection de DP

• **Dream n°32**
Dossier : quel fournisseur Internet choisir ?
Labo : Turbo print v 4.1...
Disquette : Powerоïds

• **Dream n°33**
Dossier : le multimédia et l'Amiga
Labo : la carte Cyberstorm 060
Disquette : une sélection de DP

• **Dream n°34**
Dossier : la communauté Amiga à la rescousse
Labo : OctaMED, Soundstudio, Imagine 5.0...
Disquette : Alien Breed 3D 2, la démo

• **Dream n°35**
Jeu : Capital punishment
Labo : iBrowse, InterOffice, MaxDOS
Disquette : une sélection de DP

• **Dream n°36**
Dossier : pourquoi investir sur Amiga
Labo : 2 modems 33600bps, X-DVE, SMD-100...
Disquette : une sélection de DP

• **Dream n°37**
Dossier : gagnez de l'argent avec votre Amiga
Reportage : l'histoire de l'informatique à Londres
Disquette : Magic Menu 2.15

• **Dream n°38**
Amigazone : Typesmith, Wordworth
Linuxzone : Lincity, Xquad, Lyx
Disquette Amiga : Doopsi, Monopoly...

• **Dream n°39**
Amigazone : les browsers Web, Shapeshifter...
Linuxzone : Xwindow, The gimp, Mesa OpenGL, Xclamation...
Disquette Amiga : Gestion 2000 (démo) et FirePower

• **Dream n°40**
Amigazone : Blobz, Cybervision 64 3D, Airmail
Linux : les distributions, Maëlstrom, DDD, CDE...
Disquette Amiga : Amigameboy, WebDesign, VirusZ-II...

LES ANCIENS NUMÉROS AVEC CD AMIGA, ATARI, BE, LINUX, RISC PC...

25F + PORT B

• **Dream 41**
Dossier : tous les formats non compatibles Pc
Tests Amiga : Burnit, GoldEd...
Manuel d'installation Linux sur Pc, Amiga et Atari
CD : la distribution Redhat 4.1 et Watchtower

• **Dream n°42**
Dossier : tout sur Java
Amiga : PcTask vs Pcx, Organiser 2...
Linux : HotJava, Xanim
En pratique : le RiscOs, la connectique Amiga
Sur le CD : Atari, amiga, BeOs, Linux, RiscPc, spécial démos de groupes

• **Dream n°43**
Dossier : les clones Amiga
Linux expliqué aux débutants
Amiga : Quake et Duke existent
Atari : comment installer Linux et X Window
Risc Pc : meilleur kit Internet ?
CD : 140 émulateurs !

LES JEUX AMIGA

39F + PORT C

Tous les classiques du jeu sont encore disponibles sur Amiga : Bat II, Battants II, European championship, Football glory, Humans, Indiana jones, It came from the desert, Last ninja 3, Les 4 mercenaires, Les tous du volant, Loom... N'hésitez pas à appeler au 01 53 36 84 18 pour connaître les disponibilités et les nouveaux arrivages. Merci d'indiquer, dans la mesure du possible, un jeu de remplacement en cas de rupture de stock sur votre premier choix.



BON DE COMMANDE

Coupon à renvoyer à Posse Press Dream's bootik - 16, rue de la Fontaine au Roi, 75011 Paris.

Nom :
Prénom :
Adresse :
.....
Code postal :
Ville :
Téléphone :
Machine/Système :

Articles choisis	Prix
Port A : gratuit (France, étranger et Dom-Tom) **Port B : 16 francs (France), 20 francs (étranger et Dom-Tom)** **Port C : 21 francs (France), 35 francs (étranger et Dom-Tom)** *Si plusieurs produits sont commandés avec des ports différents, ne compter que le port le plus cher.*	+ port
Total	

DREAM n°44

Je règle par :
❑ chèque à l'ordre de Posse Press ❑ mandat ❑ carte bancaire n° ⌊⌊⌊⌊⌋ ⌊⌊⌊⌊⌋ ⌊⌊⌊⌊⌋ ⌊⌊⌊⌊⌋ expire le ⌊⌊⌊⌊⌋
Date et signature obligatoires :

Informatiques et libertés : en application de l'article L27 de la loi du 6 janvier 1978, relative à l'informatique et aux libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant en vous adressant à notre siège social. Les informations requises sont nécessaires à l'établissement de votre commande. Elles pourront également être cédées à des organismes extérieurs, sauf indication contraire de votre part.

RÉVOLUTION MULTI-MEDIA

21 - 23 novembre 97
Paris Expo / Pte de Versailles

LE SALON 97



Voyons ensemble le multimédia dans son ensemble.

Le grand rendez-vous des passionnés de jeux vidéo, **SUPERGAMES** est maintenant au sein de RÉVOLUTION **MULTIMÉDIA**.

Vendredi 21 novembre 97 de 9h30 à 22h
Samedi 22 et dimanche 23 novembre 97
de 9h30 à 19h - Entrée 50 Frs
Informations : www.jawx.com/revolutionmultimedia
Serveur vocal Miller Freeman :
08 36 68 09 29 (2,23 Frs TTC la minute)

Miller Freeman